
1/91 DAS GROSSE COMPUTER-UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
dkr 35,-/fmk 24,-
Lucasfilm in Höchstform
MONKEY ISLAND
Das Spitzen-Adventure im Test
And the Winner is...
MEISTER ALLER KLASSEN!
Die besten Spiele des Jahres
Videospiel-Technik
JAPAN-JUWEL
Das Super Famicom von Nintendo
Die unendliche Geschichte 2
STEINBEISSER ZUM ANFASSEN
Zu Gewinnen
Eine Reise in die Bavaria-Filmstudios

GALACTIC Empire

AUF EINEM ABGELEGENEN PLANETEN LEBEN, KÄMPFEN UND STERBEN MENSCHEN UND TIERE ....

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungskommissar:
Hochvertrauliche Mission .... Ether befindet sich mitten im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen, koste es was es wolle ... Den gesamten Planeten auskundschaften ... Städte. Gebirge. Wüste. Ozeane ... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht ! Heikle Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten !... Ziel : Die Krise entschärfen ...

Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

- Akteure (über 100) : Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline : Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw ? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen ! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel : 06107-62067

Stapelverarbeitung und Streicheleinheiten

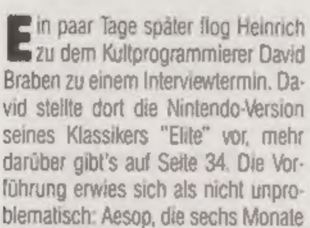
Was passiert eigentlich mit meiner Mitmachkarte?", werdet Ihr Euch sicher gefragt haben. Wir wissen's: Monat für Monat türmen sich die Stapel so hoch, daß man unsere Assistenz Susan nur noch an ihrem Haarschopf erkennen kann. Bevor Susan zu verschwinden droht, kommt Reza. Reza bündelt die Karten in handliche Kilopakete, zählt, sortiert, führt Strichlisten und wertet jede Karte einzeln aus. Auf diese Weise erfahren wir, welcher Artikel Euch in der letzten Ausgabe besonders gut gefallen hat, wer welches Spiel favorisiert, und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. In der nächsten Zeit will er sich an die Auswertung des "Superquiz" machen — eine wahrhaft gigantische Aufgabe.

Andrang beim *POWER-PLAY*-Stand

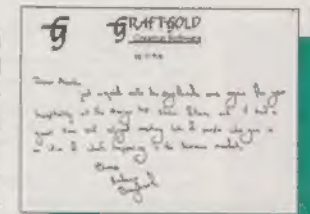
Reza läßt die Stapel schrumpfen

Anfang des Monats war die Redaktion für vier Tage ausgeflogen: Man traf sich auf der Amiga-Messe in Köln. Einen ausführlichen Bericht über die turbulente Messe findet Ihr auf der Seite 20. Der selbstgebastelte Papp-Trantor hat die Messe übrigens ohne größeren Schaden überstanden. Er sank lediglich um fünf Zentimeter ein, was für die Haltbarkeit des Maschendrahts spricht und der durchschnittlichen Schrumpfrate der Redakteure entsprach ("Hat jemand mal 'ne Streckbank da?"). Weniger haltbar erwiesen sich die Nerven der Redakteure: Der beginnende Kölner Karneval brachte so manchen Schlafwilligen um seine wohlverdiente Ruhe. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten: Es war schön, Euch getroffen und mit Euch gesprochen zu haben.

Streicheleinheiten für die "Elite"-Katze Aesop



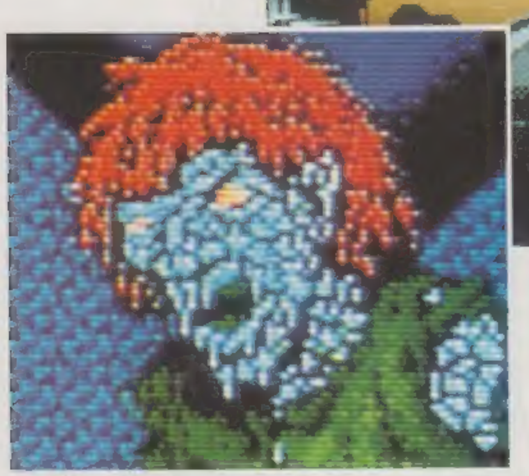
Ein paar Tage später flog Heinrich zu dem Kultprogrammierer David Braben zu einem Interviewtermin. David stellte dort die Nintendo-Version seines Klassikers "Elite" vor, mehr darüber gibt's auf Seite 34. Die Vorführung erwies sich als nicht unproblematisch: Aesop, die sechs Monate junge Katze des Programmierers, verlangte lautstark ihre Streicheleinheiten und machte auch vor einem ausgiebigen Räkeln auf der Tastatur nicht halt — ein Systemabsturz war die Folge. Nach dem Booten wurde mit einer Hand Aesop gekrault, mit der anderen die Cobra Mk III gesteuert (es geht eben nichts über "Multitasking"...).


GRAFTGOLD

Post von Andrew Braybrook

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Power-Play-Team



38 Schau mir in die Augen, Kleines. Im tiefen Dungeon vom Swords & Serpents.

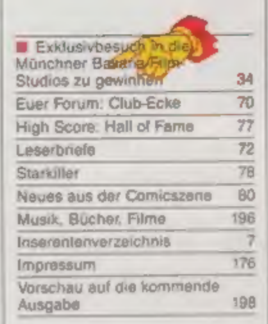
13 Mord und Totschlag in Utopia: Im Science-fiction-Abenteuer "Epic"

140 Rasante Raserei zu zweit: Turbo Challenge

1

Aktuell

Rubriken



Unter der Lupe

Computerspiele-tests



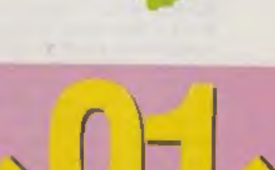


42 Heute schon geentert? Monkey Island ist da.



16 Ausgelassen: Eric Simon auf der Amiga-Messe...

■ Titelthemen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	39 %
Grafik: 60 %	Sound: 38 %
Schwierigkeit: leicht	

AMIGA	3[illegible] %
Grafik: 65 %	Sound: 41 %
Schwierigkeit: leicht	

ATARI ST	39 %
Grafik: 65 %	Sound: 41 %
Schwierigkeit: leicht	

C 64	
nicht geplant	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt.



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

...fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Afterburner (PC-Engine), Atomino (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Monkey Island (MS-DOS), Nitro (Atari ST), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Volker Weitz

Final Fantasy Legend (Game Boy), Curse of the Azure Bonds (Amiga), Dragon Wars (Amiga)

...Winfried Forster

Strider (Mega Drive), Monkey Island (MS-DOS), Dragon Wars (Amiga)

...Anatol Locker

Monkey Island (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Atomino (Amiga)

...Michael Hengst

Tunnels & Trolls (MS-DOS), Monkey Island (MS-DOS), Atomino (C 64)

INSERENTENVERZEICHNIS

Supernova

Für Weltraumbegeisterte, die einen PC ihr eigen nennen, hat Electronic Arts ein besonderes Spieleschmankerl auf Lager: **Hard Nova**. In den entfernten Randgebieten der Galaxis lebt die berühmt-berüchtigte Söldnerin Nova. Leider hat sie ein größeres Problem: Laufend verliert sie ihre Truppen. Ihr müßt in dieser Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Ballerei Nova mit dem nötigen Personal versorgen: Piloten, Kanoniere, Programmierer und Ingenieure. Um diese Leute in den Dienst von Nova zu stellen, darf Euch jedes Mittel recht sein: von der Bestechung bis zur Entführung. Ab und zu werdet Ihr auch um einen kleinen Spezialauftrag gebeten — hier heuert Ihr als Schmuggler, Meuchelmörder oder Kidnapper an.



Prächtige VGA-Grafik bei dem Strategie-Rollenspiel-Adventure "Hard Nova" von Electronic Arts (MS-DOS/VGA)



Der Ariel Cruiser müßte mal in die Werft (MS-DOS/VGA)

Mittels eines speziellen Dialogsystems könnt Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren unterhalten. VGA-Grafiken, tolle Soundeffekte und drei verschiedene Kampfsysteme sollen bei Hard Nova für Furore sorgen. Umsetzungen auf Amiga oder ST sind zur Zeit noch nicht in Sicht. *mh*

Noch'n Raser

Garantiert schneller als der bundesdeutsche Autobahnraser ist der **S.T.U.N.-Runner**. Ihn irritieren weder Nebelbänke noch der Verkehrsfunk, wenn ihn ein Vordermann seiner Reise stört, wird er mit einem Laser dezent weggeschmort. Was bisher in der Spielhalle dank guter Grafik für Aufsehen sorgte, kommt jetzt auch für die Computerzimmer. Der Spieler braust mit einem Gleiter durch ein Netz aus unterirdischen Tunnels. Man vermeidet Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und versucht, die "Boost Pads" zu erwischen, die das Gefährt auf extreme Geschwindigkeit beschleunigen — Rennspiel pur. S.T.U.N.-Runner erscheint in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Programmiert wird der Spaß von Domark, die schon Atari-Automaten wie "Hard Drivin'" umsetzten; man verspricht, eine Menge 3D-Polygone und 380 verschiedene Objekte auf den Bildschirm zu zaubern. *al*

Erster Aufschlag

Die englische Software-Firma Krisalis hat das altehrwürdige "Pong" (links ein Schläger, rechts ein Schläger, in der Mitte ein Ball) herausgekramt, ihm einen dreidimensionalen Touch verpaßt und will das neue Spiel unter dem Namen **Botics** in diesen Tagen veröffentlichen. Um dem Ganzen einen modernen Anstrich zu verleihen, hat man zusätzlich fünf Computergegner spendiert und 20 verschiedene Wettkampfarenen ausgeklügelt, in denen das Sportspektakel stattfindet. Natürlich darf man auch zu zweit gegeneinander antreten. Wer einen Amiga oder Atari ST besitzt, der kann das Spiel für seinen Computer kaufen. Für C64 und MS-DOS ist Botics momentan nicht angekündigt. *mg*



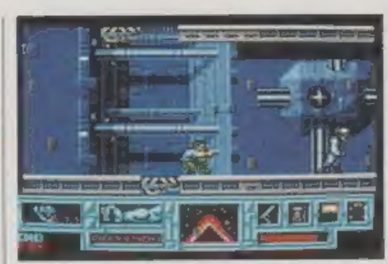
Botics ist eine dreidimensionale Variante des Klassikers "Pong" (ST)



Flotte 3D-Grafik bei Tengens' "S.T.U.N. Runner" (Amiga)

Film total

Das Software-Haus Ocean kauft eine große Filmlizenz nach der anderen. Neben "Nightbreed" und "Navy Seals" unterliegen zwei der momentan erfolgreichsten Actionfilme, George's Millers **Robocob II**, sowie Paul Verhoeven's **Total Recall** der Umsetzung durch die Engländer. Freunde rasanter Action dürfen gespannt sein: Während man bei Robocob II in der Rolle eines (im wahrsten Sinne des Wortes) stahlharten Zukunftsbullens gegen Drogenbarone und den Nachfolge-Robot Murphy II vorgeht, muß in Total Recall "nur" der Planet Mars gerettet werden. Nachdem dies im Film durch den schauspielernden Bizepsriesen Arnold Schwarzenegger bewerkstelligt wird, dürfte klar sein, daß Action die Handlung des Spiels dominieren. Das Spielprinzip der beiden Ocean-Titel ähnelt sich auch sonst auf frappierende Weise: In acht Richtungen wird gescrollt, während der Spieler jede Menge Levels von allem befreit, was sich auch nur einen Augenblick lang rührt. Neben diversen High-Tech-Werkzeugen und Hilfsmittel, gilt es vor allem, viele futuristische Waffen einzusammeln. Fast alle Anzeigen von Robocob II und Total Recall beziehen sich deshalb auf angewählte Waffen oder verbliebene Munition. Beide Spiele sollen noch bis Ende des Jahres für C 64, Atari ST und Amiga erscheinen. *wi*





Um harte Burschen und dicke Kanonen geht's in Robocop II (links) und Total Recall (rechts, beide Amiga)





Horror-Action von Ocean: Links werden Drogen gebraut, rechts Menschen verspeist (Amiga)

Gasfuß und Zeigefinger

Na, warum denn nicht gleich: Spieler, die sich über den Mangel an Feuerwaffen während den "Chase H.Q."-Verfolgungsjagden entrüsteten, ansonsten aber mit Leib und Seele bei der Sache waren, werden mit **Special Criminal Investigation: Chase H.Q. II** bestens bedient. Gerast wird in bewährter Manier durchs nächtliche Paris, über Highways und Wüstenlandschaften. Tauchen die motorisierten Bösewichte dann am Horizont auf, dürfen die Waffen sprechen. Und wo die das Sagen haben, sind auch die begehrten Extraknarren nicht weit. Daneben warten verschiedene Missionen und Witterungen auf den Fahrer. In brenzligen Situationen wird ihm teilweise von einer freundlichen Motorrad-Gang geholfen. Die turbulente Raserei soll noch Ende 1990 für ST, Amiga und C 64 erscheinen. *wi*

Blut und Prügel

Zartbesaitete Gemüter sollten besser Abstand halten von **Narc** und **Nightbreed: The Action Game**, zwei neuen Titeln des englischen Software-Hauses Ocean. Narc dürften einige Leser aus der Spielhalle kennen, wo der Automat weniger durch die originelle Spielidee, als durch die brutale Action auffiel. Alleine oder mit einem Mitspieler darf ein horizontal scrollendes Spielfeld leergeballert werden; Skrupel braucht man dabei angeblich keine zu haben, geht's doch gegen bitterböse Drogen-Dealer, tollwütige Killerhunde und aggressive Monsterkäfer. Ocean verspricht spektakuläre Grafik mit teils animierten Hintergründen und Riesen-Sprites.

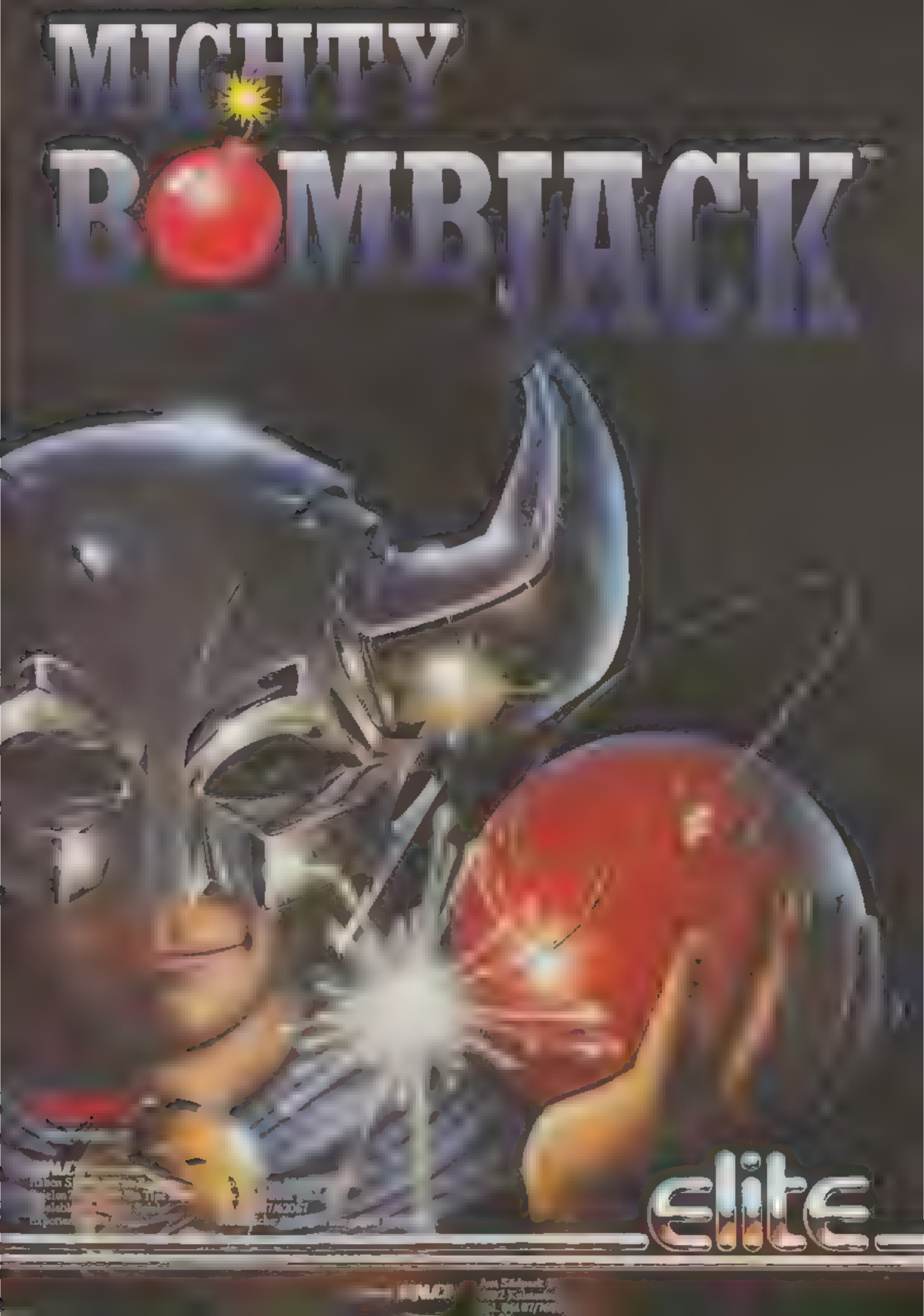
Noch mehr (Film-)Blut darf bei Oceans zweitem Nightbreed-Titel fließen. Mit langwierigen Autofahrten und joystick-mordenden Wettläufen gegen monströse Kannibalen, hat sich der Spieler nicht mehr herumzuplagen. Das Spiel trägt seinen Beinamen schließlich nicht zu Unrecht: Drei Levels mit über 100 höllischen Gegnern müssen vom Spieler durchlaufen werden. Wer die Filmplakate und -fotos kennt, weiß, daß die zahlreichen Gegner alles andere als freundlich dreinblicken. Je nach Deformationsgrad und Verstimmung gestalten sie ihre Angriffe. Dafür kann der Spieler jeden Gegenstand, den er auf seiner Reise in die Unterwelt findet, zweckentfremden und als Waffe einsetzen. Beide Spiele sollen in diesen Tagen für C 64, Amiga und ST erscheinen. *wi*







Bleihaltiger als der 1. Teil: Die Gegner groß, die Häuser klein, das kann doch nur Chase H.Q. II sein (Amiga)


MIGHTY
BOMBJACK
elite

Augen-schmaus

Eher leise und heimlich sickerten erste Informationen über ein neues SSI-Rollenspielsystem an die Presse durch. Anfang Januar 1991 soll das erste grafisch orientierte Spiel aus der AD&D-Reihe für PCs (übrigens komplett in Deutsch) erscheinen. Die Umsetzung für Amiga (1MByte) soll einen Monat später folgen. **Eye of the Beholder** spielt in dem "Forgotten Realms"-Szenario (wie z.B. "Pool of Radiance") aus der bekannten AD&D-Serie. Allerdings wird sich Eye of the Beholder in einigen Punkten ganz gewaltig von seinen anderen AD&D-Brüdern unterscheiden. Grafisch erinnert dieses Spiel aus der neu geschaffenen "Legend"-Reihe sehr stark an den Klassiker "Dungeon Master". Ein zehn Stockwerke tiefes 3D-Labyrinth, animierte Monster, die schon von weitem zu sehen sind, sowie Zaubersprüche, deren Wirkung grafisch animiert angezeigt wird, und eine Benutzerführung via Maus sorgen für Kurzweil. Außerdem soll nun die AdLib-Soundkarte auf PCs voll (Titelmusik und die Soundeffekte) unterstützt werden. Ansonsten bleibt es bei den gewohnten AD&D-Grundregeln, die diesmal der "2. Edition" entlehnt wurden. *mh*



Dungeon Master läßt grüßen: "Eye of the Beholder" von SSI (MS-DOS/VGA)





Ein fettes Spinnennetz und die dazu passende Riesenspinne sorgen für Panik in der Party (MS-DOS/VGA)



Der Streckeneditor bei "Hard Drivin' II" gibt Euch freie Hand (Amiga)

Drive Harder

Helden der Landstraße sollten schon einmal die Steuerräder abstauben: **Hard Drivin II** ist im Anrollen. Die Fortsetzung von "Hard Drivin" bietet neben vier neuen Rennstrecken mit Speed- und Stunttracks einen Rennstreckeneditor. Damit könnt Ihr Euch aus verschiedenen Streckenelementen den Wunschkurs zusammenbasteln. Die so entworfenen Kurse können auf Diskette gespeichert und gegebenenfalls an Freunde und Bekannte verschickt werden. Als zusätzlichen Leckerbissen haben die Programmierer von Domark eine Nitro-Einspritzung eingebaut. Um die Weihnachtszeit geht das Rennen auf Amiga, ST und MS-DOS los. *vw*

Düsen-Donner

Das Programmierteam, das sich durch die Flugsimulation "F-29 Retaliator" einen Namen machte, begibt sich mit seinem neuen Spiel **Epic** ins tiefe Weltall. In ferner Zukunft steht die Sonne des menschlichen Heimatplaneten kurz vor der Explosion. Nun sollen alle Einwohner unseres Planeten auf eine andere Welt, genannt Ulysses 7, evakuiert werden. Dummerweise führt der Weg zu dieser Zufluchtstätte durch das Gebiet des Rexxon-Weltraum-Imperiums. Die armen Einwohner Rexxon's geraten durch den Massenexodus der Erdbewohner in Panik und glauben an einen Angriff. Die Rexxonburschen mobilisieren kurzerhand ihre Angriffsflotten und kommen den Schiffen der Erde entgegen. Nur noch einer kann den stark unterlegenen Kräften der Erde helfen: der legendäre Einmann-Raumjäger Epic. Klar, wer dieses famose Wunderschiff steuern darf. Ähnlich wie bei F-29 warten etliche Missionen und ausgefüllte 3D-Grafik auf den Spieler. Für die musikalische Untermalung sorgte kein geringerer als David Whittaker. Erscheinen soll das Weltraumepos rechtzeitig vor Weihnachten für Amiga und ST. Eine PC-Version folgt nächstes Jahr. *mh*

Rasende Rostlaube

Die findigen Programmierer von Core Design (u.a. bekannt durch die "Rick Dangerous"-Saga) haben sich ein neues, witziges Plattformspiel einfallen lassen. Die Besonderheit dabei: kein schmucker Jüngling oder niedliche Märchenfigur, sondern ein kleines, rotes Auto übernimmt hier die Hauptrolle. In Car-Vup werden 48 horizontal scrollende Levels aufgefahren, in denen die rasende Rostlaube Bonusgegenstände einsammelt, Gegnern ausweicht und von Plattform zu Plattform hüpft. Dummerweise haben die Erbauer nicht an Bremsen gedacht, denn das Auto fährt unentwegt mit konstanter Geschwindigkeit nach links oder rechts. Um diese Scharte auszuwetzen, fliegen diverse Extras in den Spielstufen herum. Die meisten davon dienen als Verteidigung gegen Feinde, die das Auto nicht berühren sollte. So gibt es einen Schleudersitz, mit dem man von oben herabfallende Gegenstände eliminieren kann oder auch ein Gewehr, das für freie Fahrt nach vorne sorgt.

Um einen Level zu schaffen, muß man sämtliche Plattformen mindestens einmal befahren und diese so einfärben. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar gekidnappte Autobekannte befreien. Die Grafik ist höchst niedlich und im Cartoon-Stil gezeichnet. Dem Auto wurde ein Gesicht verpaßt, das es je nach Spielsituation zu putzigen Grimassen verzieht. Car-Vup erscheint in diesen Tagen für Amiga und ST. *mg*



Wer Buchstaben sammelt, aus denen sich das Wort "Extra" bilden läßt, dem winkt ein Extraleben (Amiga)



Würden Sie von diesem Herren eine Extrawaffe kaufen? (Amiga)



Die Grafik bei "Car Vup" ist im Cartoon-Stil gehalten (Amiga)

Aufgeblasen

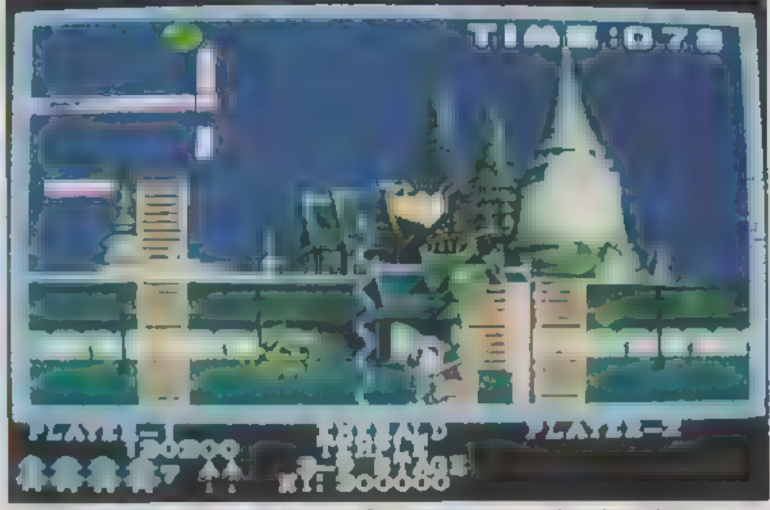
Sticht man in einen Luftballon, dann platzt er. In Pang von Ocean haben wir ausgiebig Gelegenheit, den aufgeblasenen Burschen die Luft abzulassen. In 50 Leveln muß unser Held seine Geschicklichkeit mit der Harpune unter Beweis stellen. Immer wenn er einen Ballon trifft, platzt er und löst sich in viele kleinere Kugeln auf. Natürlich müssen auch diese erst vom Bildschirm ver-



◄ Eine wunderschöne Grafik aus dem Science-fiction-Epos "Epic" (Amiga)



schwinden, bevor wir uns dem nächsten Level widmen dürfen. Zum Glück könnt Ihr unterwegs Extrawaffen einsammeln, die Euch die Aufräumarbeit etwas erleichtern. Die Spielautomatenumsetzung Pang soll Anfang des nächsten Jahres für alle populären Computersysteme erscheinen. Wird Euch die Wartezeit zu lang, dann solltet Ihr den "Ooops Up"-Test in dieser Ausgabe studieren. Jegliche Ähnlichkeit mit Pang ist rein zufällig. *vw*



Wer bei "Pang" mit einer Harpune pikst, der wird Zeuge einer wundersamen Vermehrung (Amiga)

Kammerjäger-Kummer

Die Umsetzung des Gottlieb-Spielautomaten **Exterminator** macht fleißig Fortschritte. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen haben die Programmierer ordentliche Arbeit geleistet. Das originelle Spiel wurde ohne große Abstriche prima auf die verschiedenen Computersysteme übertragen. Ihr übernehmt die Rolle eines forschen Kammerjägers, der mit bloßen Händen nervige Plagegeister aus diversen Räumen eines Hauses vertreiben will. Auf Wunsch dürfen auch zwei Jägermeister gleichzeitig antreten. Ihr müßt nur aufpassen, daß Euch nicht aus Versehen eine Wespe in die Finger kommt, sonst gibt's einen schmerzhaften Stich. Diverse Extras wie praktisches Muckenspray versüßen das Kammerjägerleben. Die ST und C 64-Versionen sind mittlerweile fast fertig. Exterminator sollte in diesen Tagen zum Preis von ca. 50 bis 80 Mark erhältlich sein. *mg*



Der "Exterminator" erledigt die Plagegeister mit der bloßen Hand (ST)


Neue Missionen für Damocles-Piloten (ST)

Nachschlag für Weltenbummler

Die Welt von "Damocles" ist groß genug, um dem Spieler mehr zu bieten als eine simple Kometenkatastrophe. Also hat Programmierer Paul Woakes neue Anschläge auf das Eris Universum geplant, zu finden auf der **Damocles Mission Disk 1** und der **Damocles Mission Disk 2**. Die Missionen werden wie Spielstände geladen und bieten je fünf neue Untermissionen. Die erste Zusatzdiskette erscheint knapp vor Weihnachten, Nummer Zwei ist für Januar angekündigt und das zu einem zivilen Preis von ca. 40 Mark. *al*

Letzte Meldung

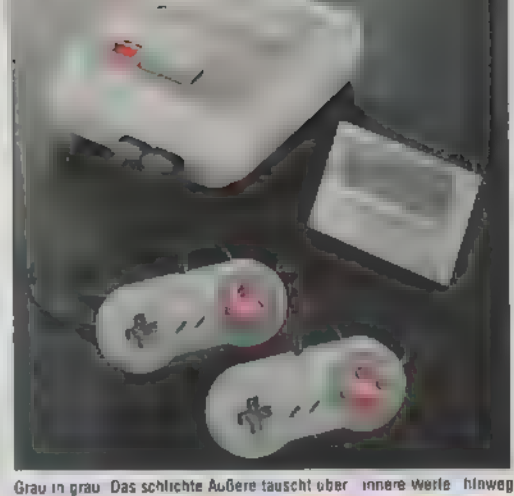
- Sensible Software arbeitet für Ocean gerade an einem Wizball-Nachfolger.
- Das zweite Spiel von Renegade wird das Action-Adventure Magic Pockets sein.
- Sierra hat ihre "Hero's Quest"-Reihe umbenannt. Der neue Name ist: "Quest for Glory". Der zweite Teil "Trial by Fire" wird in diesen Tagen ausgeliefert.
- Das Bullfrog-Team (u.a. die Macher von "Populous" überlegen, ob sie nicht von Electronic Arts zu Renegade wechseln.

UMS Unglück

Leider ist der Firma Microprose mit unserer Testversion des Strategiespieles **UMS II** (*POWER PLAY* 11/90) ein kleiner Fehler unterlaufen. Trotz der festen Zusicherung von Microprose, daß die uns zugesandte Fassung eine testfähige Version sei, ist dies nicht der Fall. So wird von Microprose das Programm noch einmal überarbeitet. Gerade die Features, die wir an UMS II in unserem Test bemängelten, sollen noch ausgebügelt werden. Natürlich bekommt Ihr einen aktualisierten Testbericht, wenn wir von Microprose die nun wohl endgültige Version von UMS II erhalten. *mh*



Crown
Es lebe der König!
In der Welt von „Crown" wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schon und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Leveln im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!
BOMICO
Kaiserbach
BOMICO Service-line
Fr. von 15.00 bis 18.00
Ein Anruf genügt
06107/62067
Anfragen nur



Grau in grau Das schlichte Äußere täuscht über innere Werte hinweg

Das lange Warten hat ein Ende: Die Veröffentlichung von Nintendos neuem Videospielsystem "Super Famicom" steht kurz bevor.

Das schönste Weihnachtsgeschenk für ambitionierte Videospieler kommt dieses Jahr wohl nicht vom Christkind sondern wird von Nintendo beschert. Rechtzeitig zu Heilig Abend, genauer gesagt am 21 November wurde in Japan die heiß ersehnte neue Konsole von Nintendo, das Super Famicom veröffentlicht. Vorbei die Zeit der heimlichen Präsentationen und zahllosen Gerüchte über die angeblich sensationelle Hardware. Nintendo muß Farbe bekennen. Ist das Super Famicom der angekündigte Techniktraum? Wir haben unsere Ohren gespitzt und präsentieren vorab einen Stimmungsbericht.

Die Nebelschwa[illegible] um sich ge[illegible]ten w[illegible] Genaue technische Daten und [illegible] angebot[illegible] ast ga[illegible] gezogen. [illegible] steht, daß das Super Famicom [illegible] Nintendo Entertainment System in Japan) sein wird. Die Besitzer sind somit ausschließlich auf die neue Software für das Super Famicom angewiesen. Das könnte sich zunächst als kleines Problem herausstellen, da bis März '91 nur um die zehn verschiedenen Spiele dafür auf den Markt kommen sollen. Darunter befinden sich zwar einige Highlights wie z. B "Super Mario World" (die Fortsetzung zur genialen "Super Mario Bros."-Saga) und Konamis Ballerhit "Gradius III", aber die große Auswahl fehlt vorläufig noch. Da allerdings beinahe jede halbwegs wichtige Software-Firma in Japan und den USA Programme für das Super Famic[illegible]twickeln will, durfte [illegible]eses [illegible] er [illegible] Su[illegible] mer zu bieten. Die beiden verschiedenen Auflösungsstufen von 256 x 224 und 512 x 448 Pixel bieten für jeden Geschmack das Richtige. Vor allem dann, wenn sage und schreibe 256 Farben aus einer Palette von 32768 gleichzeitig auf dem Bildschirm funkeln. Dazu gesellen sich bis zu 128 Sprites (variieren in der Größe von 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel), die sich aus 128 Farben zusam[illegible]tzen können. Müßig zu erwähnen, daß das Super Famicom sämtliche Scrolling-Varianten (horizontal, vertikal schräg und parallax) prächtig beherrscht. Die Krone setzt dem Ganzen ein 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos vergrößern, verkleinern und rotieren lassen kann. Arcade-Hits wie "Space Harrier" oder "Afterburner" mußten sich mit entsprechender Programmierung originalgetreu auf das Super Famicom umsetzen lassen. Leider verrichtet der 3D-Chip seine Arbeit nur in der niedrigen Auflösung (256 x 224).

JAPAN-JUWEL





Zwei Szenen aus Final Fight von Capcom (Super Famicom)

Damit dies alles richtig auf dem heimischen Fernseher oder Monitor zur Geltung kommt, wurde von Nintendo ein Video- (FBAS) und analoger RGB-Ausgang spendiert. An weiteren Anschlüssen werden ein Modulschacht, ein Extension-Bus und zwei Joypad-Ports geboten. Die beiden







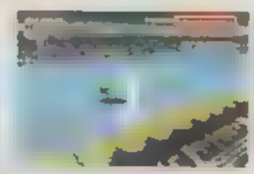
Das Action Spektakel Gradius III wartet mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Levels auf (Super Famicom)



Mario gleitet auf einer Schildkröte über einen Level aus Super Mario World (Super Famicom)



Drakkhen (Super Famicom)



F Zero (Super Famicom)



Die Nintendo-World bei Populous





Links ein Schnappschuß von Gradius III rechts eine Szene aus Super Mario World (Super Famicom)

mitgelieferten Joypads ähneln denen des NES, bieten allerdings zusätzlich zur Select- und Starttaste vier Feuerknöpfe.

Wenn man sich die bislang bekannten Fakten vor Augen führt, dann wird einem klar daß das Super Famicom wohl nicht mit dem Wissen einer höher entwickelten außerirdischen Macht konstruiert wurde. Die Nintendo-Ingenieure kochen auch nur mit Wasser — allerdings, wie uns scheint, mit einem besonderen. Das Super Famicom ist keine Sensation, sondern konsequent angewandte Technik, die 1990 zur Verfügung steht. Darüber sollte man den sagenhaft günstigen Preis von umgerechnet ca. 300 Mark für das Grundgerät in Japan nicht vergessen. Einzig die relativ geringe Auflösung von 256 x 224 Pixeln (nur hier kann der 3D-Chip wirken) gibt uns etwas zu denken.

Leider stehen Eure Chancen nicht besonders gut, eines der ersten ausgelieferten Super Famicoms zu erhaschen. Selbst die Japaner stehen vor diesem Problem. Bislang liegen 1,5 Millionen Bestellungen der Händler für das Grundgerät vor. Bis zur Veröffentlichung am 21. November kann Nintendo aber nur ein Drittel davon produzieren. Deshalb nehmen sich viele Japaner tags zuvor frei und stellen sich vor den Geschäften an. Bekannte deutsche Importeure, wie z. B. EC Electronics in München, werden sich aber bemühen, möglichst viele Super Famicoms inklusive Software zu ergattern. Der deutsche Importpreis dürfte für das Grundgerät inklusive Netzteil und Anschlußkabel bei ca. 500 Mark liegen. Für ein Spiel wird man ca. 150 Mark anlegen müssen. *Axel Bialke/mg*

Alle [illegible] aus dem Super Famicom Magazine aus Japan

Technische Daten

Prozessor	16-Bit-CPU
[illegible]	[illegible]
Zusatzchips	3D-Chip, PPU-Spritegenerator 8-Bit Stereo-Soundchip
Auflösung	256 x 224 512 x 448 (interlaced)
F[illegible] davon gleichzeitig darstellbar	[illegible] 256
Sprites Größe der Sprites	128 8 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64
[illegible] Feuerknöpfe	[illegible]
Anschlüsse	2 x Joypad; Video/RGB; Stereoton; Extension-Bus

Die oben angeführten technischen Daten sind keine offiziellen Angaben von Nintendo, da diese erst nach Veröffentlichung des Systems bekanntgegeben werden

Spieleankündigungen

Titel	Firma	Spielgenre	Erscheinungsdatum
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Drakkhen	Kemco	Rollenspiel	91


HOTLINE – 0 21 01 / 6 37 57
WILDER A
KÜHN
Vertrieb · RUSHWARE Bruchweg 128-132



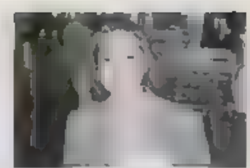
Highscore-Killer: Alexander Holland schaffte 103 970 Punkte

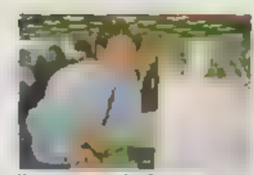
Lucasfilm meets *POWER PLAY*: Boris "Doc Bobo" Schneider

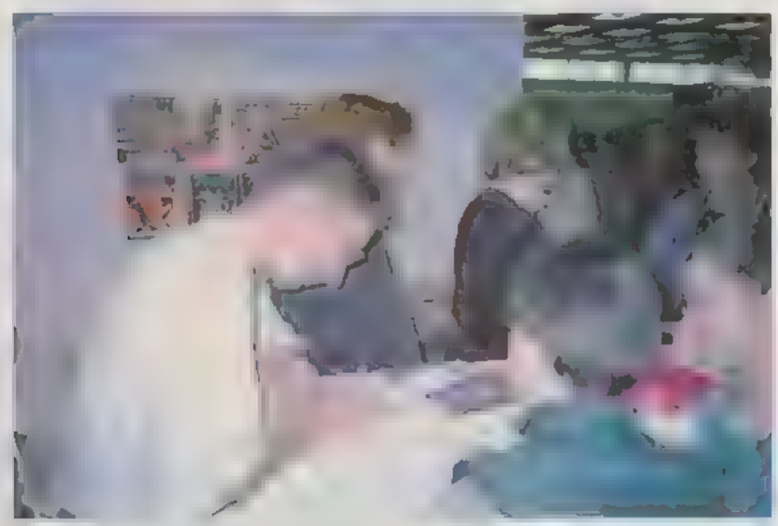
Programmierer in Weiß: Andrew Braybrook und Steve Turner am *POWER PLAY*-Stand

Eine ganze Halle voller Spiele — auf der Amiga-Messe in Köln ging so manchem Freak das Herz über. *POWER PLAY* war diesmal mit einem Stand vertreten — Trantor inklusive.


Strahlend am Stand: Paul von Millenium


Charmante Messefee: Carol von Ubisoft


Konzentriert beim Ballern: Winnie von Thalion


Rolf Boyke spitzt die Feder: Trantor zum Mitnehmen

Nach dem Massenansturm auf die Amiga Expo '89 im letzten Jahr hatten die Aussteller beschlossen, die Messe diesmal auf zwei Hallen zu verteilen. Ein weiser Entschluß, denn auch dieses Jahr war die Amiga Expo sehr gut besucht. In der ersten Halle fand man die "Business"-Stände (Hardware und die "ernsthaften" Anwendungen), während die zweite ganz dem Spieltrieb gehörte. Von der Hardware-Front gab es wenig Interessantes für Spielefans. Bei Commodore setzte man voll auf den Amiga 3000, von der neuen CD-Konsole CDTV war dagegen immer noch nichts zu sehen.

Hoch her ging es an den drei Besuchertagen am *POWER-PLAY*-Stand. Während Rollenspielspezialist Michael Hengst unentwegt Tips gab, wie man den aufdringlichen "Cadaver"-Drachen im ersten Level erledigt, wurden die anderen Redakteure um Autogramme und Erfahrungsberichte aus der Redaktion gebeten. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke war natürlich besonders umlagert. Seine flinke Feder zeigte am Abend deutliche Abnutzungserscheinungen. Dafür können sich jetzt viele Leser eine original Trantor-Zeichnung mit Signatur an die Wand hängen.

Warteschlangen auch vor unseren Amigas. Wer mit Walkman oder einem anderen Preis nach Hause marschieren wollte, mußte den Highscore von Thalions "Wings of Death" knacken. Alexander Holland aus Essen schaffte im zweiten Level fast unglaubliche 103 970 Punkte. Die beiden anderen Tagessieger, Carsten Kruft aus Datteln und Klaus Mandola aus Kaiserslautern, lagen dicht auf, mit knappen 90 000 Punkten.

In den Ballerpausen stellten die Starprogrammierer Andrew Braybrook und Steve Turner von Graftgold ihre neusten Spiele vor. Unter anderem konnten wir die Endversion des heiß ersehnten **Paradroid 90** bewundern und erste Runden mit der Computerspielumsetzung von **Super Off Road** drehen. Andrew und Steve ließen sich nicht lumpen und verrieten so manchen Insider-Tip zu ihren Spielen.

Bei United Software umringten die Freaks vor allem die Psygnosis-Ecke. "Hast Du **Lemmings** schon gesehen?", das war wohl der Standardsatz der Messe. Eine ausführliche Vorschau dieses witzigen Kleintierspektakels findet Ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Sehr interessant spielte sich auch das Geschicklichkeitsspiel **Spindizzy Worlds**, von dem wir Euch einen ausführlichen Test dieses witzigen Programms in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bei Imageworks setzte man voll auf die aufkommende "Turtle"-Mania. Einen ersten Blick auf die **Teenage Mutant Hero Turtles** werfen wir auf der Seite 28. Bei Accolade holte man die Gruselbraut **Elvira** aus der Versenkung, bis die Horrordarstellerin mit dem mächtigen Dekolleté auf den Amigas spukt, wird noch einige Zeit vergehen. Außerdem entdeckt: das niedliche Action-Adventure **James Pond** (Test in dieser Ausgabe), die edle Amiga-Version von **Ishido** (Test in dieser Ausgabe), die ersten Level von **Dragon Breed** sowie ein erstes Demo von Microproses Spionage-Thriller **Covert Action**. Thalion zeigte neben **Dragon Flight** und **Wings of Death** die komplexe Fluglotsensimulation **Tower F.R.A.**

Am Stand des Langeners Software-Hauses Demonware tummelte sich viel frisches Blut. Das neugegründete AUDIOS/Kaiko-Team gab sich die Ehre und gewährte auf zwei Monitoren erste Einblicke in zwei neue Spiele. Vom Shinobi-Verschnitt **Ninjas in Space** gab's ein Demo zu sehen, der Horizontal-Scroller **Apidya** durfte von wagemutigen Messebesuchern bereits angespielt werden. Für Musik und Soundeffekte sorgt Chris Hülsbeck, der damit seinen Einstand bei Kaiko gibt. Ebenfalls am Demonware-Stand: Eine weitere (noch namenlose) Horizontal-Ballerei und der Pang-Clone **Oops-Up** (Test in dieser Ausgabe).

Bei Rainbow Arts zeigte eine erste Demo des Ballerspektakels **Turrican II**. Das Spiel war eines der meistbegehrtesten auf der Messe. Als man dann noch bekanntgab, man werde Demodisketten verteilen, war der Ansturm groß. Lucasfilm zeigte die ersten Grafiken der Amiga-Version des Super-Adventures **The Secret of Monkey Island** sowie das witzige **Nightshift** (Tests in dieser Ausgabe).

Software 2000 stellte unter anderem **Wild West World** vor, passend dazu liefen zwei verkleidete Cowboys durch die Menge. Freunde von Sportsimulationen wurden am Blue Byte-Stand fündig. Das Tennisspiel **Great Courts II** soll Anfang nächsten Jahres fertigprogrammiert sein. Außerdem präsentierte man den Denkspielknüller **Atomino** (Test in dieser Ausgabe). Die drei (Ex)-Ostberliner Programmierer waren ebenfalls am Stand, mehr über das Trio folgt in einer der nächsten Ausgaben. Kingsoft präsentierte die erste Version von **Pot-it**, ein von "Hatris" inspiriertes Schachtelspiel.

Trotz aller Software-Verlockungen war der absolute Renner der neue, herrlich blaue "Competition Pro Star"-Joystick von Dynamix. *vw/al*



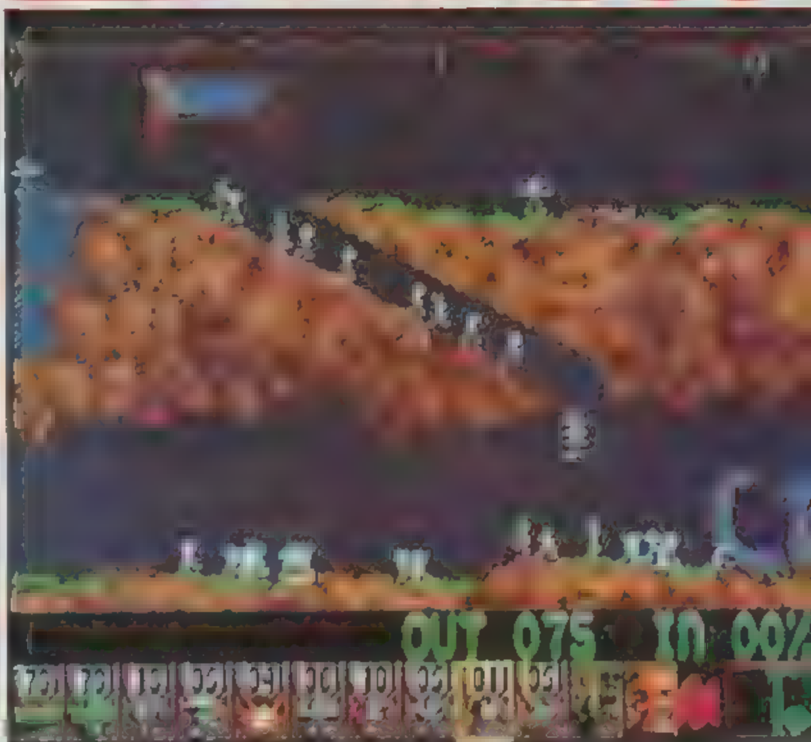
Völlig verfranzt? Da hilft nur kollektiver Selbstmord am Bildschirm (Amiga)

LEMMING SO

Lemminge sind klein, friedfertig und wuschlig genau der Typ Tier, den die Fernsehzoologen mit dem Attribut "possierlich" belegen. Sie gehören zur Familie der Wühlmäuse und wären für Biologen so aufregend wie eine gewöhnliche Stubenfliege, gäbe es nicht eine arttypische Verhaltensweise: Immer dann, wenn die Herde zu groß und das Futter zu knapp wird, macht sich ein Teil auf, um kollektiven Selbstmord zu begehen. Sie marschieren kilometerweit in Richtung Meer, ein Großteil kommt schon auf dem Weg um, der Rest stürzt sich dann in die Fluten — Game over. Und diese merkwürdige Spielart der Natur sollen Sie im Spiel "Lemmings" behüten wie Ihren Augapfel.

Die Lemminge im Spiel fallen aus einer Klappe am oberen Rand des Bildschirms, irgendwo im Level befindet sich ein Ausgang. Dort sollen Sie jetzt eine bestimmte Prozentzahl der Herde hinführen. Die Tierchen marschieren solange in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis prallen, dann wird kehrtgemacht und in die entgegengesetzte Richtung gelatscht. Klingt ganz einfach, ist es aber nicht, denn der Parcour ist mit Fallen gespickt. Es lauern fleischfressende Pflanzen, die einen Lemming innerhalb von Sekunden verputzen, 10-Tonnen-Gewichte, die die Wehrlosen plätten, hohe Abgründe, in die man einen Sturz garantiert nicht überlebt, tiefe Löcher im Boden, in denen der Lemming auf Nimmerwiedersehen verschwindet, und Brückenteile, die plötzlich wegbrechen und böse Löcher im Boden hinterlassen.

Der Spieler sähe jetzt alt aus, könnte er nicht jedem einzelnen Tier etwas befehlen. Der wichtigste Befehl ist die "Blockade". Wenn man einen Lemming zum Blocker "befördert", fungiert er als Hindernis und lenkt alle, die an ihn prallen, in die Gegenrichtung. Um die Herde über einen Abgrund zu bugsieren, klickt man einen der Lemminge zum "Brückenbauer". Er holt ein paar Bodenplatten aus seinem Rucksack und stapelt sie Stufe für Stufe. So lassen sich eine Menge Hindernisse überwinden. Außerdem kann man eine steile Wand nach oben klettern, im- mer nur einer [illegible] mit einem Fallschirm langsam in einen Abgrund segeln (ebenfalls im-



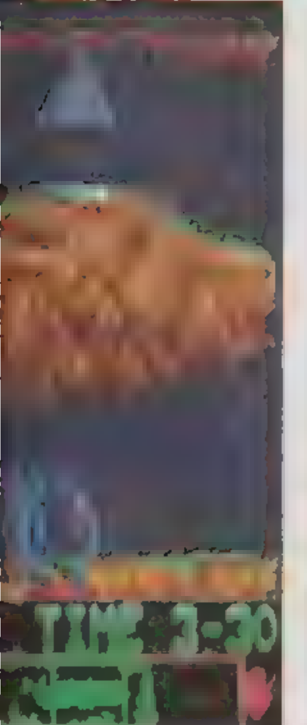
Links ein tückischer Graben, rechts ein Gewicht zum Lemmingplätten (Amiga)


Das Wandern ist des Lemmings Lust (Amiga)


Aaaaah! Einer weniger... (Amiga)







Eine Hundertschaft selbstmordgefährdeter Kleintiere zu schützen: Das ist die verantwortungsvolle Aufgabe, die in "Lemmings" auf den Spieler zukommt. Schlimmer, als einen Sack Flöhe zu hüten...


98 Kleintierchen auf dem Weg in eine bessere Zukunft (Amiga)

mer nur einer) — gut für Pionierarbeiter. Auch eine Anzahl von "Buddlern" steht zur Verfügung. Einer macht sich vertikal zu schaffen, ein anderer gräbt senkrecht nach unten und der letzte wühlt schräg nach unten. Die Befehle kann man natürlich nicht unendlich oft geben, man muß gut mit ihnen haushalten, um sein Scherflein ins Trockene zu bringen.

Manchmal kommt man in die Situation, in der man einen Lemming opfern muß. Man klickt zuerst auf das Bomb Icon und dann auf den Armen, der dann programmgemäß nach fünf Sekunden explodiert und dabei ein hübsches Loch in den Boden reißt. Ist die Situation nicht mehr zu retten, so gibt man den Befehl "Nuke All", [illegible] auf dem Bildschirm [illegible] Man [illegible] auf dem Bildschirm [illegible] schnitt an die gewünschte Stelle.

Lemmings wird komplett mit der [illegible] man nicht jedesmal wieder von vorne beginnen muß, gibt es für jeden Level ein Paßwort. Insgesamt gibt es über 100 Levels, durch die man die Lemminge führen muß. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man auf einem geteilten Bildschirm. Man versucht nicht nur seine eigenen Lemminge ins Ziel zu bringen, sondern auch ein paar vom Gegenspieler abzustauben. Das Spiel erscheint Januar für den Amiga, den Atari ST und den MS-DOS-PC. Lemmings wird um die 60 Mark kosten und stammt von Psygnosis. *al*



Great Courts II

Wer in den letzten Monaten im Freundeskreis über Sport geplaudert hat, der landete über kurz oder lang beim Fußball und dem Gewinn der Weltmeisterschaft in Italien. Von diesem Virus wurden auch viele Programmierer angesteckt und bescherten uns Dutzende von mehr oder weniger mißlungenen Fußballsimulationen. Nach all dem Kickerkäse ist es um so erfreulicher, daß beim neuen Sportspielknüller von Blue Byte ein etwas kleinerer Ball in den Mittelpunkt gestellt wurde. In wenigen Wochen soll der Nachfolger zum Tennishit "Great Courts" veröffentlicht werden. Wir haben schon mal einen Blick auf eine fast fertige Version von "Great Courts II" auf dem Amiga geworfen.

Im Vergleich zu den meisten anderen Fortsetzungsspielen gibt's hier mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zum Vorgänger. So wurde die Perspektive, aus der Ihr den Platz seht, geändert. Sie gleicht nun eher der von "World Court Tennis" für die PC-Engine. Dank dem neuen Blickwinkel ist der hintere Spieler nicht mehr so stark benachteiligt wie bei Great Courts. Außerdem dürfen nun bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig im Doppel antreten.



Die Perspektive, aus der man den Platz sieht, wurde im Vergleich zum Vorgänger geändert (Amiga)



Um seine Tenniskunst auf Vordermann zu bringen, sollte man mit der Ballwurfmaschine arbeiten. Das Trainingsprogramm kann von Euch individuell zusammengebastelt werden. Damit auch Anfänger in den Genuß von längeren Ballwechseln kommen, gibt es drei Spielmodi. Im einfachsten läuft der Spieler automatisch zum Ball, so daß Ihr Euch nur noch auf das Schlagen konzentrieren müßt. Der Expertenmodus verlangt Euch dagegen alles ab und ist für absolute Könner gedacht. Die Steuerung erinnert ebenfalls etwas an das famose PC-Engine-Tennis von Namcot. Gefühlvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar wie Stop- und Passierbälle. In welchem Winkel der Ball den Schläger verläßt, hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der Knopf gedrückt wird, bevor der Ball der Schläger berührt.

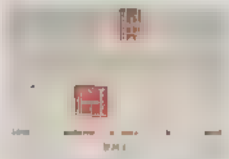
Natürlich erlaubt ein Menü das Einstellen von verschiedenen Spielparametern. Ihr könnt auf einen, zwei oder gar drei Gewinnsätze spielen, im Einzel oder Doppel antreten (auch zwei gegen einen ist möglich) und aus drei unterschiedlichen Bodenbelägen wählen. Diese wirken sich entsprechend auf das Abprallverhalten des Balles aus. Wenn alles klappt, sollte "Great Courts 2" Anfang '91 für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS auf den Markt kommen. Der erste Eindruck macht Appetit auf das fertige Spiel.

mg

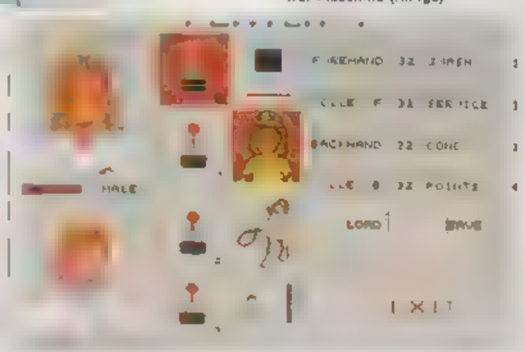
Eine Partie Tennis gefällig?



In diesem Menü stellt Ihr diverse Parameter vor Spielbeginn ein (Amiga)



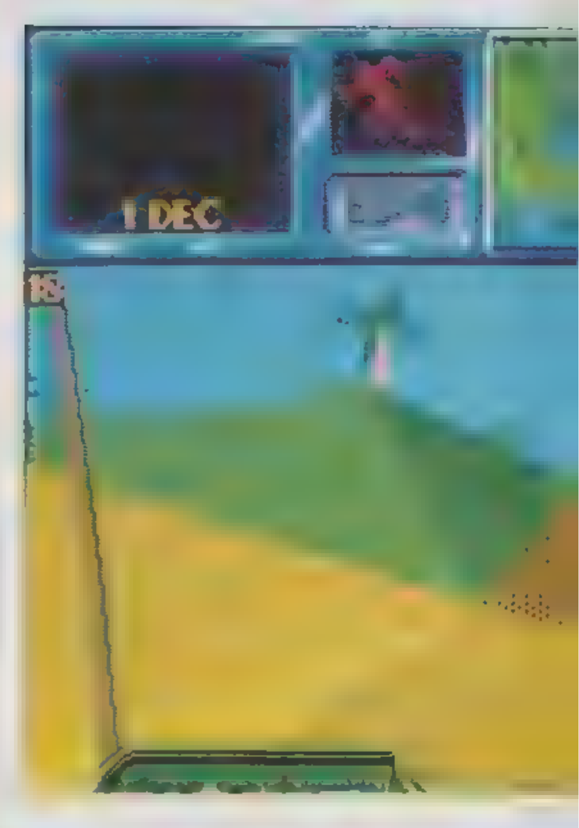
Hier programmiert Ihr die Ballwurfmaschine (Amiga)



Wieviel spielen wielang worauf? (Amiga)


BAT
A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
UBI SOFT
Entertainment Software

Der Winter kehrt zurück: Passend zur schneehaltigen Jahreszeit erscheint im neuen Jahr das Nachfolgeprogramm zum strategischen Eiszeitspiel Midwinter.

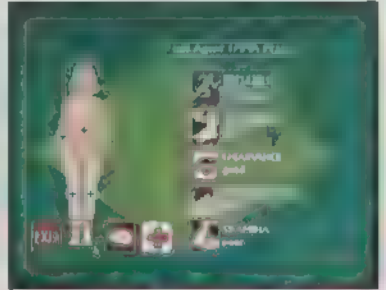


Vor fünf Jahren wurde die mittlerweile sieben Mann starke Firma Maelstrom Games in Liverpool gegründet. Diese Jungs sind gerade dabei für Microprose die Fortsetzung zum Action-/ Strategiespiel "Midwinter 2 — Flames of Freedom" zu vollenden.

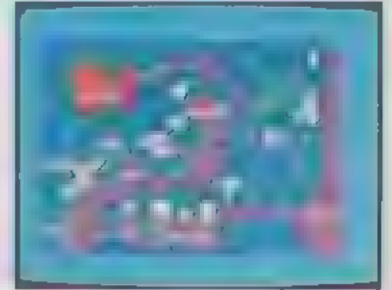
Wir erinnern uns. Im Jahre 2039 prallte ein riesiger Meteor auf die Erde und durch den in die Atmosphäre geschleuderten Staub gab's eine neue Eiszeit auf der Erde. Das Programm Midwinter spielte in dem Jahr 2099. Der fiese Diktator "General Masters" wollte die von Siedlern erschlossene Midwinterinsel erobern. Ihr mußtet mit dem Polizei-Captain Stark eine Widerstandsbewegung aufbauen, um den General zu besiegen. Das Szenario von Midwinter 2 beginnt Jahrzehnte später. Masters und Stark sind schon lange tot. Das Eis fängt wieder an zu schmelzen und die Einwohner der Midwinterinsel packt das Reisefieber. Forschungsteams, die sich von der Midwinterinsel in den Süden aufmachten, kehrten mit Geschichten von einer neuen Inselgruppe zurück. Kurzerhand machen sich Siedler auf, um die größte, genannt Agora, der insgesamt 42 Inseln zu bewohnen — kurz darauf fangen die Probleme an.

Die Sahara, ehemals staubtrocken, wurde durch den Wetterumschwung in ein blühendes Paradies verwandelt. Nun wollen sich die Herrscher des Sahara-Empires allerdings auch die neue Inselgruppe unter den Nagel reißen. Ein Kampf zwischen den beiden Reichen, dem Sahara-Empire und der Atlantic-Federation (von Midwinter angeführt) entbrennt. Alle Inseln außer Agora sind unter neuafrikanischem Einfluß. Das Ziel des Spieles ist es, so viele Inseln wie möglich für die Atlantic-Federation zu gewinnen.





Sex & Crime: Spiele, die wir unserer Mami lieber nicht zeigen (ST)



42 Inseln sollen erobert werden (ST)





Statt eisbedeckter 3D-Hügel gibt's jetzt Sonne, Strand und Palmen (ST)


Gefangen und gebunden gibt's kein Entkommen (ST)

Midwinter 2 — Flames of Freedom wird sich in einigen wesentlichen Punkten vom Vorläufer unterscheiden. So wurde die Grafik komplett verändert, der Schnee ist weg und statt dessen gibt es nun Gras, Büsche und Palmen. Der große Vorteil war daß viele der 3D-Grafik-Routinen schon für Midwinter 1 entwickelt wurden. Hugh Batterbury, der Projekt-Manager von Midwinter 1 und 2 erklärte: "Wir brauchten für Midwinter 1 ungefähr neun Monate. Da wir viele der Routinen auch für Midwinter 2 verwenden, konnten wir uns diesmal viel mehr auf das Spieldesign konzentrieren."

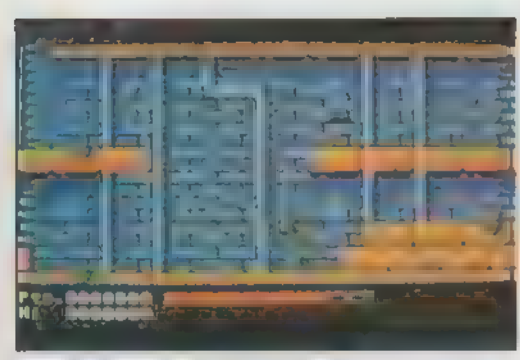
Neu sind auch die vielen Transportarten. In Midwinter 1 konnte der Spieler sich nur auf vier Arten fortbewegen: per Ski, Schneemobil, Hängegleiter oder Seilbahn. Flames of Freedom bietet ganze 22 unterschiedliche Fortbewegungsmittel, darunter z.B. Jeeps, Schiffe, U-Boote, Zeppeline, Fallschirme oder Panzer. Auch die Größe der Spielwelt wurde geändert. Gab es in Midwinter nur eine Insel zu erobern, so sind es in Flames of Freedom satte 42. Dazu ein weiteres Zitat von Hugh Batterbury: "Eines der Probleme in Midwinter 1 war die Insel selbst — sie war einfach zu groß. Das Spiel dauerte stundenlang und zum Schluß war das Spielen eine ziemliche Quälerei. Mehrere Inseln garantieren Abwechslung und verschiedenere Landschaften." Hingegen wurde die gesamte Spielfläche nochmals vergrößert. So sind jetzt rund 250000 Quadratmeilen Landschaft (echte Spielfeldgröße) ins Programm gequetscht worden (in Midwinter 1 waren es 160000). Außerdem gibt es nun richtig Tag, Nacht und Dämmerungszeiten.


Mit diesem Burschen ist nicht gut Kirschen essen (ST)

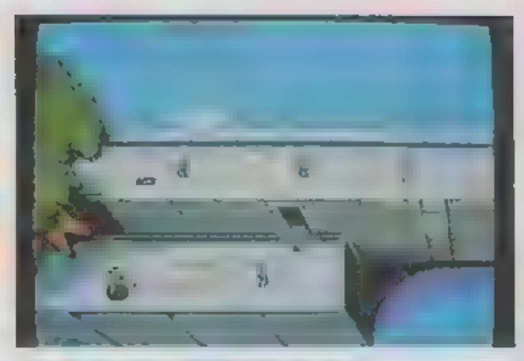
Geboten wird aber nicht nur ein einfaches Strategiespiel mit nur einem Ziel. Der Designer Mike Singleton (Autor der Klassikers "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") hat zusätzlich rund 40 verschiedene kurze Minimissionen eingebaut. Diese Miniaufträge sind auf bestimmte einzelne Inseln zugeschnitten und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch ein Totenkopfsymbol dargestellt werden. Ein Auftrag auf einer Insel mit einem Totenkopf, benötigt ungefähr eine halbe Stunde Spielzeit. Für eine Fünf-Totenkopf-Insel braucht man schon mal die ganze Nacht. Jede dieser Missionen besteht aus einer Liste verschiedener Ziele, die aus sechs bestimmten Kategorien ausgesucht werden: Meuchelmord, Rettung, Rekruten einstellen, Freunden helfen, Dokumente stehlen oder eine feindliche Anlage zerstören. Jede Mission hat weitere Sub-Missionen, die sich um bestimmte Inselbewohner drehen. Wer eine Insel befreit bekommt kleine Belohnungen. Manche davon, z.B. ein Toaster, sind völlig nutzlos, andere wie beispielsweise Extra-Waffen können auf anderen Inseln verwendet werden.

Für die einzelnen Missionen gibt es kein Zeitlimit. Wer aber das gesamte (alle 42 Inseln befreien) Strategiespiel versucht, muß schnell handeln. In den ersten sechs (simulierten) Monaten müssen soviele Inseln wie möglich befreit werden. Danach greifen Schiffe des Sahara-Empire an.

Seit rund sechs Monaten wird bereits an Flames of Freedom gearbeitet und es wird voraussichtlich Anfang März 1991 für Amiga, ST und PC erscheinen. Maelstrom macht sich aber jetzt schon Gedanken über Midwinter 3. Mike Singleton: "Noch ist nichts Genaues geplant, aber wir haben schon darüber gesprochen und ich glaube, wir sollten es machen." *Katy Hamza/mh*



Selbst über der Erde lauert der Feind (Amiga)



In den Kanälen ist Schnelligkeit gefragt (Amiga)





Splinter ist fürs erste gerettet

Ihr kennt die Turtles nicht? Dann werdet Ihr sie kennenlernen. Nie zuvor haben Comicfiguren einen so überwältigenden Siegeszug rund um den Globus angetreten.

New York droht mal wieder im Chaos zu versinken. Geheimnisvolle Ninja-Kämpfer machen die Straßen unsicher und die Polizei ist natürlich machtlos. Die Lage scheint aussichtslos, wären da nicht Raphael, Leonardo, Michaelangelo [illegible] Als Babyschildkröten sind sie in den A[illegible] aktivem Schlamm in Berührung [illegible] te, daß sie auf Menschengröße [illegible] Meister, der Ratte Splinter, ausgebildet, nehmen sie den Kampf gegen das Böse auf.

Die Comic-Figuren von Kevin Eastman und Peter Laird haben in den USA und England für eine beispiellose Turtle-Euphorie gesorgt. Schildkröten wohin man blickt: T-Shirts, Tassen, Schuhe, Puppen, Zei[illegible] Schallplatten, es gibt kaum [illegible] dem [illegible] ewig wären. Pünktlich zum [illegible] des Teenage Mutant Hero Turtles [illegible] scheint bei Image Works die Computerspielumsetzung der grünen Ninja-Truppe. Auf einem horizontal scrollenden Bild-schirm kämpfen die vier gepanzerten Freunde gegen die berüchtigte Foot [illegible] Immer wenn die Turtles ein Gebäude von den Bösewichtern befreit haben, steuern wir sie aus der Vogelperspektive an ihren [illegible]

Die Teenage Mutant Hero Turtles [illegible] im Dezember [illegible] auf Amiga, Atari ST, C 64 und PCs anre-[illegible]



Michaelangelo und Leonardo in einer Szene aus dem Film


Hard Drivin' II
DRIVE HARDER
Vor einem Jahr schockte *Hard Drivin'* die Welt. Jetzt schnall Dich an und gebe Gas, während *Hard Drivin' II*, die Fortsetzung, auf Deinen
Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine
ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.
Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Comptuer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.
Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.
Hard Drivin' II – Drive Harder!
Experten helfen weiter!
40
Die phantastische Fortsetzung zu HARD DRIVIN'.
Programmed by Jurgen Friedrich
1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach Frankfurt. Tel. (06107) 62067
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos
TENGEN
DOMARK





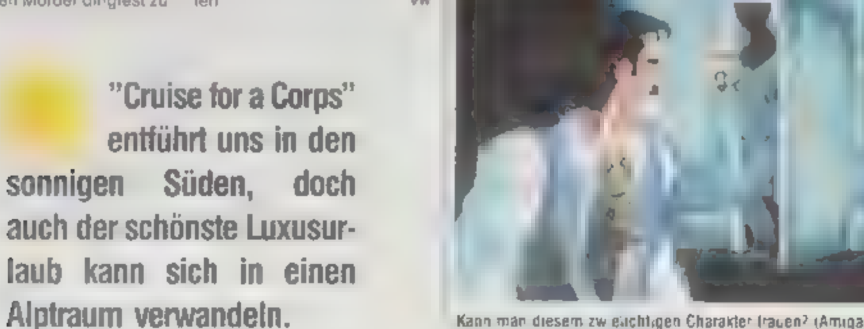
Auch unter Deck ist höchste Vorsicht angesagt (Amiga)

Wir befinden uns in den wilden Zwanziger Jahren. Das Leben ist leicht und jeder geht seinem Vergnügen nach. Auch die französische Polizei macht da keine Ausnahme. Inspektor Raoul Dussentier ist von seinem alten Freund, dem steinreichen Reeder Niklos Karaboudjan, auf eine Kreuzfahrt durch das Mittelmeer eingeladen worden. So eine Traumreise unter den Schönen und Reichen dieser Welt läßt sich der Kommissar natürlich nicht entgehen.

Doch kaum hat man die Segel gesetzt, da wird der Inspektor von seinem Beruf eingeholt. Karaboudjan wird hinterrücks ermordet und der Missetäter muß sich noch an Bord unter den anderen Gästen befinden. Wird es Dussentier gelingen, den Mörder dingfest zu machen? Kann er ihn von weiteren Freveltaten abhalten? Das liegt ganz allein an Euch. Nach "Future Wars" und "Operation Stealth" bietet Delphine mit "Cruise for a Corps" eine neue Herausforderung für alle Adventure-Spezialisten. In der komplett mit der Maus gesteuerten Kriminalgeschichte habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, Verdächtige zu verhören und zahlreichen Hinweisen nachzugehen. Im Gegensatz zu Operation Stealth wartet die Amiga-Version diesmal mit 32 Farben auf. Die MS-DOS-Version bietet nicht nur VGA-Grafik, sondern unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. Leider müssen die Computerspürnasen noch bis Anfang nächsten Jahres auf ihren mörderischen Mittelmeertrip warten. vw



Das armselige Ende eines reichen Mannes (Amiga)



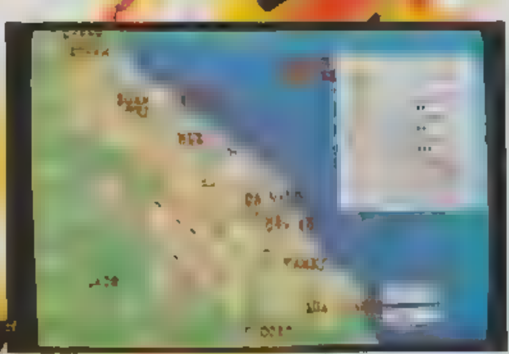
"Cruise for a Corps" entführt uns in den sonnigen Süden, doch auch der schönste Luxusurlaub kann sich in einen Alptraum verwandeln.

Kann man diesem zwielichtigen Charakter trauen? (Amiga)

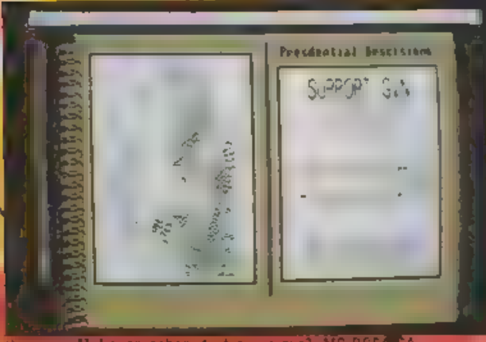



COMMAND
ocean

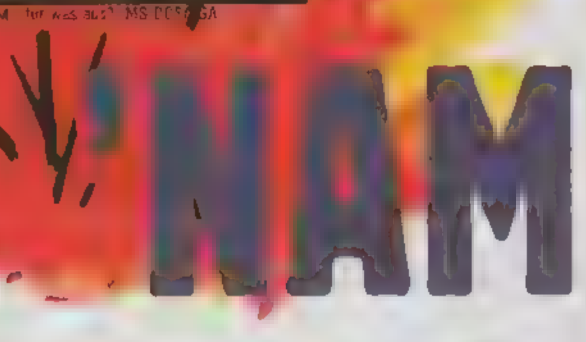
Vom Sternenreich zum Dschungelkrieg: Matthew Stibbe, Autor des Strategiehammers "Imperium", kommt mit "'Nam" aus der tropischen Hölle Vietnams zurück.



Welche Einheit steht wo? (MS DOS/VGA)



Wie viele Millionen geben wir für was aus? (MS DOS/VGA)



'NAM

1965 bis 1975 sorgte ein Krieg in einem kleinen fernöstlichen Land für tägliche Horrormeldungen in den Nachrichten: Vietnam. Bis heute hat sich die Weltmacht USA nicht von dem Schock erholt, den ihr der Zwergstaat Nord-Vietnam auf dem Dschungelschlachtfeld verpaßt hat. Die Folge: Mit beinharten Heldenfilmen und knüppeldicken Computerspielen im Rambo-Stil sollte zumindest auf dem Bildschirm der längst verlorene Krieg nachträglich gewonnen werden. Fast alle Filme und Spiele hatten eins gemeinsam: Hauptdarsteller war entweder der MG-bewehrte GI, der sich wild feuernd durch den vietnamesischen Dschungel kämpft, oder ein traumatischer, heimgekehrter Psychopath, der sich nun im eigenen Lande nicht mehr zurechtfindet.

Nun soll dieses traurige Kapitel der Weltgeschichte aus einer anderen Perspektive auf den heimischen Computermonitor gelangen. In dem Strategiespiel "'NAM 1965-1975" schlüpft Ihr in die Rollen des amerikanischen Präsidenten und des Oberbefehlshabers der amerikanischen Streitkräfte. Aus beiden Blickrichtungen, der militärischen und der politischen, müßt Ihr nun diesen Krieg führen. Als Präsident erteilt Ihr Gelder für Wirtschafts- und Militärhilfe und müßt auf Eure Popularität beim amerikanischen Volk achten. Als Oberbefehlshaber der Streitkräfte dürft Ihr vor Ort Truppen zusammenstellen, Marschrouten vorgeben und Kampfhandlungen befehlen.

Erscheinen wird 'NAM voraussichtlich im Januar 1991 für Amiga, ST und PC. *mh*



Digi-Bilder und Entscheidungsdruck: Der simulierte Präsident wird von Beratern bedrängt (MS-DOS/VGA)



Matthew Stibbe, der Designer und Programmierer von 'NAM

Elite, eines der am meisten verkauften Computerspiele aller Zeiten, soll demnächst fürs Nintendo Entertainment System erscheinen. Die Videospielversion wurde von den Elite-Erfindern David Braben und Ian Bell persönlich geschrieben.



Die 3D-Grafik ist auf dem Nintendo nicht ausgefüllt, aber schnell

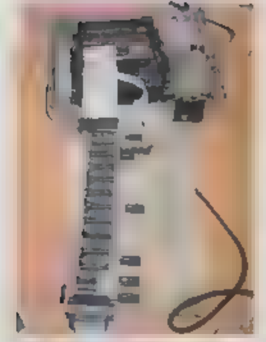
Cambridge im Herbst: Malerisch gleißt die Altstadt im Licht der Mittagssonne, auf einem Sportplatz versammelt sich ein Team der berühmten Universität zu einem Spiel. Wer den elektronischen Spielen verfallen ist, für den hat Cambridge zwei ganz andere Attraktionen: David Braben und Ian Bell, die sich hier während ihrer Studienzeit kennenlernten und mit "Elite" einen der ganz dicken Brocken der Software-Geschichte schrieben. Die Computerversion dieser 3D-Weltraum-Handelssimulation raste weltweit die Hitlisten rauf und war das erste in Europa geschriebene Computerspiel, das den Platz 1 der US-Charts eroberte. Jahrelang setzte sich Elite in der *POWER PLAY*-Leserhitparade fest.

Der Grund unseres Treffens in Cambridge: die erste Videospielversion von Elite. Exklusiv durfte *POWER PLAY* Elite auf dem Nintendo Entertainment System anspielen. Diese Umsetzung bietet das bewährte Spielprinzip ohne jegliche Abstriche. Als stolzer Eigentümer eines kleinen Raumschiffs erforscht Ihr acht Galaxien mit Tausenden von Planeten. Durch den Handel mit verschiedenen Gütern, das Jagen von Raumpiraten oder gar eine Karriere als Gesetzloser kommt man zu Geld, das in bessere Ausrüstung für das Raumschiff investiert wird. Die 3D-Darstellung der Nintendo-Version ist schnell und vermittelt ein flüssiges Spielgefühl. Völlig umgekrempelt wurde die Bedienung, um Elite mit dem

Die überarbeitete PC-Version Elite Gold erscheint in Kürze für MS-DOS

Nach getaner Arbeit reif für die Couch: Ian Bell (links) [redacted] in trauter [redacted] namens [redacted]

Mehr Spielkomfort, mehr Grafiken (NES-Version)



Das Nintendo-Entwicklungssystem



Eine neue Intro-Sequenz erleichtert den Einstieg (NES-Version)

Elite

Klassiker auf Cartridge

Joypad komfortabler spielen zu können. Kleine Icons und schmückende Grafiken sind deshalb dazugekommen. Es gibt sogar eine Version, bei der alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. Das Speichern des Spielstands geschieht komfortabel mittels einer Batterie im Modul.

Nach einem halben Jahrzehnt gibt Elite seinen Videospieleinstand. Wie kam's dazu? David Braben meint: "Wir redeten vor einiger Zeit mit einigen Leuten in der Software-Industrie über den Videospielemarkt. Viele meinten: "Oh, Elite, das wäre doch mal ein innovatives Spiel fürs Nintendo Entertainment System. Nur schade, daß eine solche Umsetzung technisch nicht möglich ist." Nur das war eine Unterstellung, die uns sehr gereizt hat. 3D-Grafik ist auf dem NES in der Tat sehr schwer zu programmieren. Wir haben schließlich eine spezielle mathematische Methode entwickelt, mit der Elite auf dem NES sogar schneller läuft als auf dem C 64. Ein anderes Problem war, daß es bei einem Videospiel natürlich keine Tastatur gibt. Also mußten wir das Icon-System erfinden, mit dem wir jetzt sehr glücklich sind. Wir nutzen das ganze Joypad aus — beide Feuerknöpfe sowie Select- und Start-Taste — um die Bedienung möglichst einfach zu machen." Vor allem die vielen Flugmanöver lassen sich in der Praxis weicher und eleganter ausführen als bei der Steuerung mit Joystick oder Tastatur. Neu ist bei dieser Version auch die Anfangssequenz, bei der man ein Raumgefecht gegen drei gegnerische Schiffe üben kann.

[illegible] Elite-Computerspieler anfangs zur Verzweiflung getrieben hat, ist das Andocken an eine Raumstation. "Das ist für einen Anfänger wirklich nicht ganz leicht", gibt David zu. "Wir wollten aber das Raumschiff nicht von vornherein mit einem Docking-Computer ausstatten. Den soll man sich erst später dazukaufen können, sonst wird's zu einfach. Wer mit dem Andocken überhaupt nicht klarkommt und den Docking-Computer noch nicht hat, kann sich jetzt von der Raumstation automatisch einparken lassen — das kostet dann aber eine Kleinigkeit."

Parallel zur Nintendo-Umsetzung haben David und Ian "Elite Gold" geschrieben, eine neue Version für MS-DOS-PCs. Spielerisch blieb alles beim alten, warum also dieser Remix? "Als Elite vor ein paar Jahren für MS-DOS herauskam, unterstützte es weder EGA- noch VGA-Grafik oder Soundkarten. Diese Version hatten wir nicht selber programmiert. Sie war ganz o.k., aber spielerisch nicht perfekt. Deshalb haben wir uns selber an den PC gesetzt und Elite Gold geschrieben. Die Grafik ist ausgefüllt, sehr schnell, nutzt die neuen Grafik- und Soundkarten aus und ist auch einfacher zu bedienen. Wir verwenden außerdem das Icon-System, das wir für die Nintendo-Version entwickelt haben."

Elite Gold für MS-DOS erscheint in Kürze bei Microprose. Wer wann die Nintendo-Version von Elite veröffentlichen wird, steht noch in den Sternen. David: "Wir haben allen Ernstes noch keine Firma fest an der Hand, welche die NES-Umsetzung veröffentlichen wird. Die Firmen, mit denen wir bisher gesprochen haben, sind etwas ängstlich. Viele finden das Spiel zwar faszinierend, aber sie glauben, daß Elite zu untypisch und kompliziert für ein Videospiel sei. Das Programm an sich ist fertig, es muß nur noch produziert werden." Und kann man auch mit anderen Videospielversionen von Elite rechnen? "Natürlich, sofern die Nintendo-Version ein Erfolg wird. An uns soll's nicht scheitern." *hl*

WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE

JETZT NOCH

DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IN [illegible]WEITERUNGSPORT IHRES AMIGA'S EINSTECKEN - UND ES GIBT IHNEN DIE [illegible]TUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE [illegible]OGRAMME ZU FREEZEN.



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGLICHKEITEN UND FUNKTIONEN:

ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN [illegible] AUF [illegible]
[illegible] Replay bietet jetzt [illegible] [illegible]

EINZIGARTIGER UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER
Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr [illegible] bei schwierigen Spielen oder Spielteile. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierungs-Kenntnisse notwendig.

[illegible]
[illegible] "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu [illegible]

VIRUS DETECTOR
Umfangreicher Virus [illegible]

ABSPEICHERN VON BILDERN UND MUSIK AUF DISKETTE
Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

[illegible]
Jetzt koennen Sie Ihre [illegible] Geschwindigkeit bis zu [illegible]

FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME
Ein einfacher Tastendruck [illegible], um Ihr Programm [illegible] wo Sie es verlassen haben.

[illegible]
[illegible] Druecken einer Taste erhalten Sie [illegible] Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, [illegible])

BOOTSELECTOR:
Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR:
[illegible] Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben ueber [illegible] zur Verfuegung, um das Bild auf dem [illegible] zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit [illegible]. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

MUSIC SOUND TRACKER:
Mit dem Music-Sound-Tracker [illegible]

DAUERFEUER MANAGER:
Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.

STE FREEZER-UTILITIE-MODUL!!

BESSER !!!



Amiga 500/1000-Version
DM 189,00
zzgl. Versandkosten

Amiga 2000-Version
DM 219,00
zzgl. Versandkosten

BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP ANGEBEN

DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!

... mit einem Codewort zu verschluesseln, um Ihre Disketten somit vor unbefugtem Zugriff zu sichern. Verschluesselte Disketten koennen nur mit Ihrem Sicherheitscode geladen werden. Eine hervorragende Loesung fuer Ihre Sicherheit.

Action Replay II hat ein Einstellmenu fuer die Bildschirmfarben. Hier koennen Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache ...

DISKETTEN-MONITOR
... Disketten-Monitor. Zeigt die Disketten-Informationen in einem leicht verstaendlichen Format an. Alle Moeglichkeiten zum Modifizieren und Abspeichern sind vorhanden.

DOS KOMMANDOS
Sie koennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, ...

DISK COPY
... Dos-Copy. Kein Laden der Workbench mehr - sofortiger Zugriff.

- Nun mit 80-Zeichen-Bildschirm und Zwei-Wege-Scrolling
- Kompletter M68000 Assembler/Disassembler
- Kompletter Bildschirm-Editor
- Laden/Speichern Block
- ... Zeige RAM als Text
- ... Zeige und editiere alle CPU-Register und Flags
- ... Volle Suchmoeglichkeiten
- ... Zeige Speicher als HEX, ASCII, Assembler, Dezimal
- Copper Assembler/Disassembler

Besitzer von Amiga Action Replay V.1 ... allen Modules DM60,00 Preisnachlass fuer das Amiga Action Replay II.

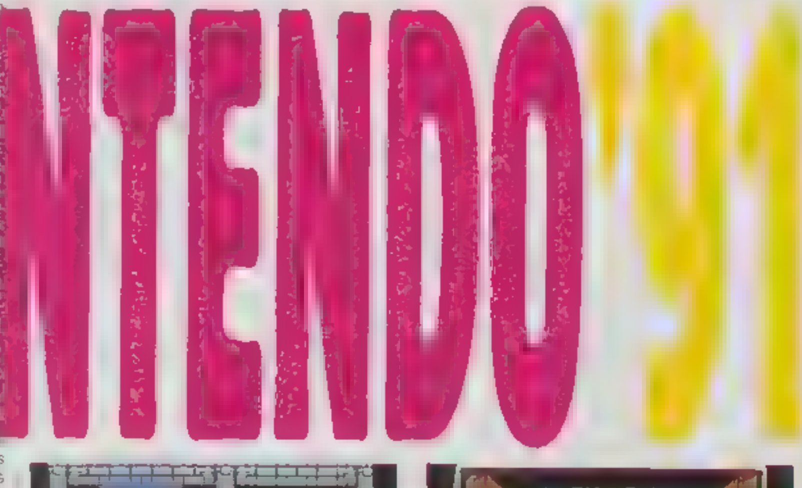
WIE BESTELLEN SIE IHR ACTION REPLAY...
TEL. - 02822 45589/45923

EUROSYSTEMS,
HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.
TELEFAX 00 31/8380/32146

Computing ...
Rechner Ring ...
Swisoft AG ...
EUROSYSTEMS ...



Hupft man auf das "P"-Symbol, verwandeln sich alle Münzen in Steine und man kann in die Röhre rein

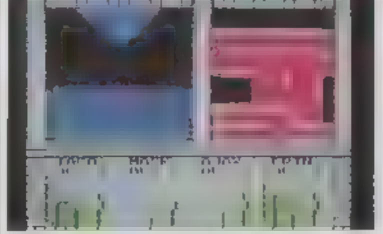


Alle Fans des Nintendo-Maskottchens Mario und seinen Bildschirmabenteuern als "Super Mario" sollten sich im Frühjahr '91 schon mal ein paar Wochen Urlaub reservieren. Wenn die ersten Blumen sprießen und die Wintermäntel langsam eingemottet werden, soll das Modul **Super Mario Bros. 3** bei uns erscheinen. Wir konnten schon einen Blick auf das heißerwartete Spiel werfen und waren für die darauffolgenden Wochen kaum ansprechbar.

Super Mario Bros. 3 basiert spielerisch auf dem ersten Teil der Serie, wurde allerdings in jeglicher Hinsicht enorm aufgepeppt. Es gibt insgesamt acht Wo[illegible] Abente[illegible] hoher [illegible] de La[illegible] der ers[illegible] vels d[illegible] hn spa[illegible] fache A[illegible] che da[illegible] und Sp[illegible] Wel[illegible] sonder[illegible] Uberra[illegible] he ng[illegible] gibt s[illegible] will, der kann im [illegible] Modus sogar [illegible] rio Bros" wa[illegible]en.

Im [illegible] Vorgan[illegible] ach da[illegible] mit de[illegible] tras kur[illegible] ze verk[illegible] nem Schwanz erledigen, als Bär getarnt herumlaufen, als Frosch große Sprünge machen und in einem Riesenstiefel versteckt Feinde platthupfen. Um an dieser Stelle alle Features aufzuzählen, die Euch in Super Mario Bros. 3 erwarten, müßten wir mehrere Seiten opfern. Es sei nur soviel verraten, daß dieses Modul ein Potpourri an neuen, witzigen Spielideen bietet, das die europäischen Spieleentwickler wie ein Schlag in die Magengrube trifft. Sobald der Erscheinungstermin in überschaubare Nähe gerückt ist, werden wir Super Mario Bros. 3 natürlich ausführlich testen.

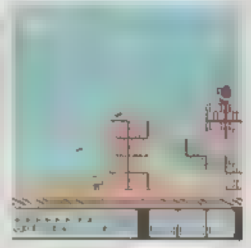
Das Jahr 1991 hält allerdings auch einige Leckerbissen für Rollenspieler bereit. In Japan ist die Rollenspiel-Saga "Dragon Quest" bereits eine Legende. Vom dritten Teil wurden dort alleine fünf Millionen Exemplare verkauft. Im Frühjahr kommen wir in Deutschland zumindest in den Genuß des ersten Teiles, der bei uns unter dem Namen **Dragon Warrior** für das NES erscheint. In dem Spiel steuert Ihr den Helden über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Eure Aufgabe: Kristallkugeln, die dem guten König Lorik XVI vom finsteren Drachenlord gestohlen wurden, wiederzubeschaffen. Um diese wichtigen Gegenstände wieder zurückzubekommen, müßt Ihr am Schluß sogar den bösen Drachenlord selbst erledigen.





Links ein Schnappschuß von Swords & Serpents, rechts ein Blick auf Wizardry (NES)

Betretet Ihr eine Stadt, wird diese ebenfalls aus der Vogelperpektive, allerdings etwas vergrößert dargestellt. Trifft unser Held auf Monster, werden diese in einem kleinen 3D-Fenster animiert angezeigt. Neben einer Menge Gegenstände versüßen rund ein Dutzend Zaubersprüche und Dungeons das Rollenspieldasein. Mit einem speziellen Menüsystem à la "Phantasy Star" auf dem Sega Master System könnt Ihr Euren Charakter untersuchen,



Die Notensymbole dienen als Trampolins (NES)




Swords & Serpents: 3D und Automapping (NES)


Jack Nicklaus Golf von Konami im Nintendo-Gewand (NES)


Dragon Warrior bietet optimale Benutzerführung (NES)

Türen öffnen, Magie anwenden oder prügeln. Netterweise befindet sich im Modul eine Batterie, die Euren Spielstand speichert.

Eine weitere Rollenspielperle kommt mit **Swords & Serpents** von Acclaim auf uns zu. Das Spiel wurde übrigens von dem amerikanischen Programmier-Team Interplay (Computerfans u.a. als Macher der "Bard's Tale"-Reihe ein Begriff) entwickelt. Ihr steuert hier eine vierköpfige Gruppe durch ein zehn Stockwerke großes Labyrinth. Besonderheit: Mit einem Vierspieler-Adapter könnt Ihr mit einigen Freunden gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Ihr seid dann jeweils nur für einen der Charaktere verantwortlich. So könnt Ihr für Euren Helden bestimmen, ob er kämpft oder wegläuft und, ob er etwas von seinen Schätzen abgibt. Durchs Labyrinth wird die gesammelte Party allerdings nur von einem geführt — dem gewählten Chef der Truppe.

Die Verwandtschaft mit dem Computerbruder "The Bard's Tale", kann das Schlangen- und Schwertmodul nicht leugnen. Ihr seht den Dungeon in einer 3D-Perspektive, trefft Ihr auf Monster, werden diese animiert gezeigt. Um die Orientierung in dem Labyrinth zu erleichtern, wird automatisch eine feine Karte mitgezeichnet. Zahlreiche Monster und ein schöner Schwung Zaubersprüche runden das Rollenspielvergnügen ab.

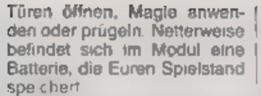
Schließlich werfen wir noch einen Blick auf ein Modul, von dem noch nicht feststeht, ob es nächstes Jahr bei uns veröffentlicht wird. Die Rede ist von **Wizardry**, das in den USA als Computerspiel inzwischen Kultstatus erreicht hat, hier allerdings noch ein kümmerliches Schattendasein fristet. Die fast 10 Jahre alte Serie besteht bislang aus fünf Teilen. Kein Wunder also, daß nach so langer Zeit der erste Teil, "Wizardry I: Proving Ground of the Mad God", für das NES umgesetzt wurde. Spielerisch hat sich an der Nintendo-Fassung gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ihr könnt aus fünf Rassen und acht Klassen eine sechsköpfige Truppe zusammenstellen, die aus einem zehn Stockwerke hohen Labyrinth ein Amulett wiederbeschaffen soll. Ähnlich wie in "The Bard's Tale" sind die Dungeons in schönster 3D-Perspektive zu sehen. Allerdings nicht nur in einem kleinen Fenster, sondern auf Wunsch auf dem ganzen Bildschirm. Per Knopfdruck können spezielle Fenster aktiviert werden, die detaillierte Auskunft über den Zustand Eurer Party geben.

Kämpfe laufen nach dem bewährten "Hack'n Slay"-Prinzip ab. Neben dem Geprügel dürft Ihr natürlich auch mit Magie umgehen. Rund 50 Zaubersprüche stehen Euren Priestern oder Magiern zur Verfügung. Selbstredend fehlen auch ein paar Rätsel und ein Berg toller Items nicht. Sogar unterschiedliche Gesinnungen sind vorhanden (Gut, Böse oder Neutral), die sich auf den Spielverlauf auswirken. In dem Modul ist eine Batterie eingebaut, mit dem Ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Neu an der NES-Fassung von Wizardry ist die grafische Aufbereitung. Statt den Originallabyrinthen, die nur aus Strichen bestanden, gibt's jetzt farbige Dungeons und hübsche Monster zu bestaunen.

An die Sportspielfreunde unter den NES-Besitzern hat Konami gedacht. Mit der Umsetzung des Computerprogramms **Jack Nicklaus Golf** erscheint eine weitere Golfsimulation für die Nintendo-Konsole.

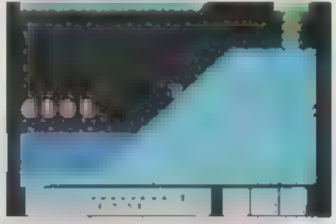
Das Modul soll spätestens bis März '91 in Deutschland erscheinen. Außerdem in der Pipeline: die NES-Adaption des Cinemaware-Hits **Defender of the Crown** von Palcom.

mg/mh









Links seht Ihr die noch relativ kleine erste Welt, in der Mitte das "Mario Bros."-Zwischenspiel und rechts einen unterirdischen Level (NES)

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1	Shadow Warriors	[illegible]
2	Quattro Adventure	[illegible]
3	Rastan	[illegible]
4	Pro Boxing Simulator	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]
6	Daley Thompson's Olympic Challenge	[illegible]
7	Paperboy	[illegible]
8	Yogi's great Escape	[illegible]
9	Fantasy Dizzy	[illegible]
10.	Salamander	Hit Squad

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1	Railroad Tycoon	[illegible]
2	Secret Service 1	[illegible]
3	The Secret of Monkey Island	[illegible]
4	PGA Tour Golf	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]
7	Flight of the Intruder	[illegible]
8	Secret of the Silver Blades	[illegible]
9	Stunt Driver	[illegible]
10.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Dr. Mario	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	SD Gundam	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	Tetris	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	Super Mario Land	[illegible]	[illegible]
8	Dragon Quest V	[illegible]	[illegible]
9	Dodge Ball	[illegible]	[illegible]
10.	Double Dragon	Game Boy	Technos Japan

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario Bros	[illegible]	[illegible]
2	Final Fantasy	[illegible]	[illegible]
3	Rescue Rangers	[illegible]	[illegible]
4	Super Mario Bros II	[illegible]	[illegible]
5.	Tetris	[illegible]	[illegible]
6	Spiderman	[illegible]	[illegible]
7	Super Mario Land	[illegible]	[illegible]
8	Ninja Gaiden	[illegible]	[illegible]
9	Nemesis	[illegible]	[illegible]
10.	Bases Loaded	Nintendo	Jaleco

LESER-HITS

1.	(1)	Pirates
	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
	(6)	Kick Off
	(3)	Populous
	(5)	Zak McKracken
	(4)	Sim City
	(7)	Their finest Hour
	(10)	Turrican
	(8)	Rainbow Islands
	(9)	Maniac Mansion
	(11)	Ultima VI
	(13)	Champions of Krynn
	(12)	Dungeon Master
	(20)	Klax
	(17)	Railroad Tycoon
	(14)	Microprose Soccer
	(15)	Xenon II
	(—)	Legend of Fairghail
	(16)	Oil Imperium
	(—)	Flood

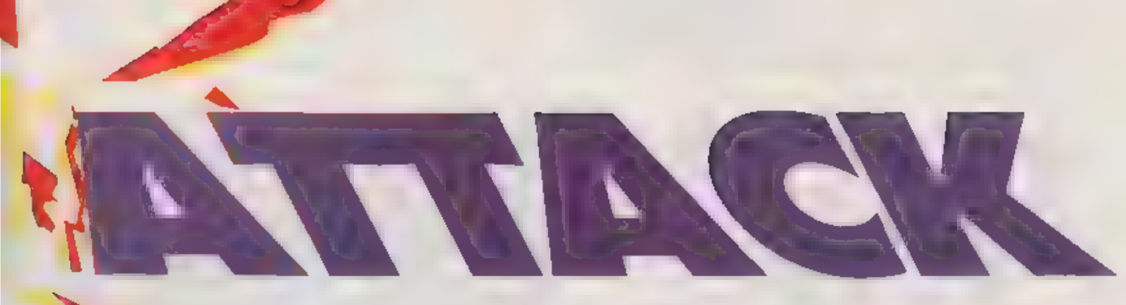
Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine Mega Drive, die uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Die Gewinner von Ausgabe 11

[illegible]



Der Hauptpreis: ein Mega Drive





HITPARADE

	Microprose	37. Monat
	Lucasfilm Games	13. Monat
	Anco	17. Monat
	[illegible]	18. Monat
	Lucasfilm Games	26. Monat
	[illegible]	12. Monat
	[illegible] Games	10. Monat
	[illegible] Arts	4. Monat
	[illegible]	7. Monat
	[illegible] Games	33. Monat
	[illegible]	4. Monat
	[illegible]	4. Monat
	[illegible]	26. Monat
	Domark/Tengen	2. Monat
	[illegible]	2. Monat
	[illegible]	22. Monat
	[illegible]	13. Monat
	[illegible]	1. Monat
	Rel[illegible]ne	11. Monat
	[illegible] Arts	1. Monat

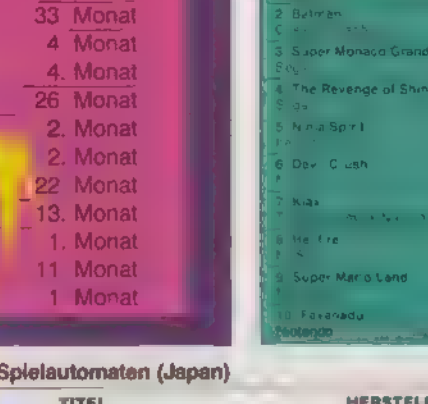


Sandberger [illegible] Würzburg
Tel. 0931 88 [illegible]699





1. Strider
2. Batman
3. Super Monaco Grand Prix – Sega
4. The Revenge of Shinobi – Sega
5. Ninja Spirit
6. Devil Crash
7. Klax
8. Hellfire
9. Super Mario Land
10. Faxanadu – Nintendo



LESER-HITS

Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv
3. Kick Off
4. Populous
5. Their finest Hour

Atari ST
1. Populous
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv
4. Chaos strikes back
5. Dungeon Master

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Maniac Mansion

MS-DOS
1. Ultima V
2. Populous
3. Indiana Jones Adv
4. Railroad Tycoon
5. Sim City

PC-Engine
1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Cybercore
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive
1. Thunder Force III
2. Phantasy Star II
3. Super Shinobi
4. Golden Axe
5. E-Swat

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy I
3. Ys
4. Alex Kidd IV
5. Golvellius

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros II
3. Tetris
4. Life Force
5. Gradius

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1	Super Monaco Grand Prix	Sega
2	Beastbusters	SNK
3	Raiden	Tecmo
4	G-Loc	Sega
5	Combat Lights	Technos Japan

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2	Cyberball	Atari Games
3	G-Loc	Sega
4	Final Fight	Capcom
5	Hydra	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1	Raiden	Tecmo
2	Hammerin	[illegible]
3	G-Loc	Sega
4	Super Monaco Grand Prix	Sega
5	Final Fight	Capcom

Einsame INSEL

Wings
[redacted]
North & South
Pipe Mania
Impossible Mission



Markus Grimmer ist Geschäftsführer der Firma Linel, die das Spiel zur [redacted], Teil 2, veröffentlicht.

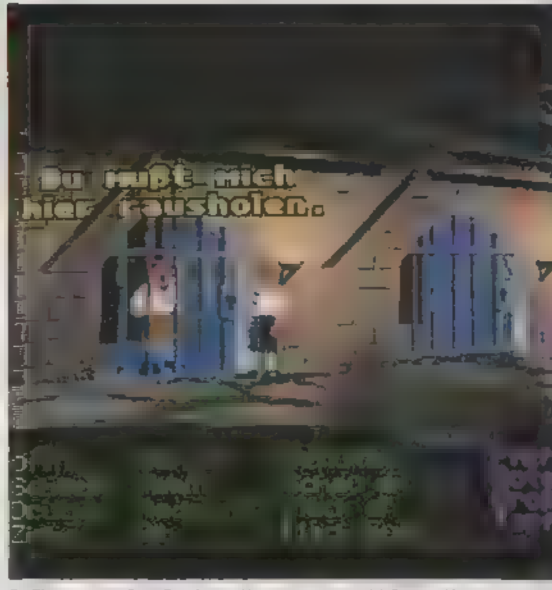
KLABAUTERMANN, LASS GUYBRUSH RAN

The Secret of Monkey Island

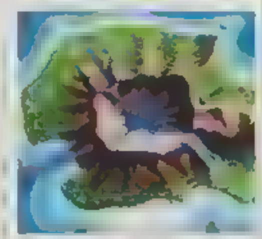
PLAY TIME BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Guybrush Threpwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. "Mit diesem ulkigen Namen kannst Du das gleich vergessen" ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen. Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän LeChuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauhen Gesellen schaurige Details über LeChucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humpenweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen. Die Piratenkapitäne fangen schon zu seufzen an. Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepichelt und dann wird das Landleben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Möchtegernpiraten Guybrush eine Chance. Schafft er es, drei Prüfungen zu bestehen, soll er in die Piratenzunft aufgenommen werden. Er muß einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den Schwertmeister besiegen. Die drei Prüfungen sind eigentlich nur ein Vorgeplänkel, denn bald greift Gruselpirat LeChuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Abenteuer auf Melee Island und Monkey Island, dem



Grafik zum genießen. Die Amiga-Version nutzt den 32-Farben-Modus aus



Wenn man größere Strecken zurücklegt, wird eine Landkarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



Personalverantwortung: was nun? Die Crew ist demotiviert (MS-DOS/EGA)

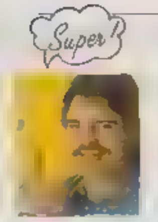


Das Programm steckt voller insider Gags. Selbstveräppelungen und Parodien hart an der Zwerchfell-Schmerzgrenze (MS-DOS/VGA)



Kapitän LeChuck ist eine geistreiche Persönlichkeit und stolz darauf, ein Gespenst zu sein (MS-DOS/VGA)


(Amiga)



Meine Nachbarn gehen mir aus dem Weg, meine Katze versteckt sich bei meinem Anblick unterm Bett und die Kollegen kriegen immer noch Lachkrämpfe. Ich sollte vielleicht doch nicht mehr mit Säbel und Augenklappe herumlaufen. Kurzum: der Monkey Island-Virus hat mich total erwischt. Die schmucke Grafik, der fetzige Musikkarten-Sound und die fantastische Geschichte gehört zum Feinsten, was der Adventure-Fangemeinde zum Weihnachtsbraten passieren kann. Ein "Wonderland", an dem sich Texterschisten so richtig austoben können, in allen Ehren, aber mir persönlich liegt die humoristische Glanzleistung von Monkey Island sehr viel mehr.

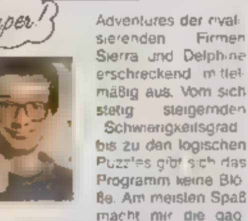
Hauptwohnsitz des untoten Seebären LeChuck stammen aus der Spielewerkstatt von Lucasfilm Games. Ein Jahr nach "Indiana Jones" ist mit "The Secret of Monkey Island" endlich wieder ein neues Adventure dieses renommierten Software-Hauses erschienen.

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwörtern oder Grafikelementen. Durch das Kombinieren dieser Satzteile stellt man saubere Kommandos zusammen, und da das Spiel in einer tadellos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit dieser Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert: Bewegt Ihr den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erahnen, was Ihr mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könntet. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Öffne" hervorgehoben. Dieser Service geht nicht so weit, daß er Euch die Lösungen für die vielen Puzzles serviert — die mußt Ihr schon selber herausfinden.

Am Anfang erforscht man in Ruhe Melee Island. Verlaßt Ihr die Stadt, wird eine Übersichtskarte gezeigt. Redet mit allen möglichen Personen, die Ihr trefft. Bei diesen Dialogen habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um den weiteren Verlauf des Gesprächs zu bestimmen. Wortgewaltig geht es auch bei den Schwertgefechten zu. Die Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrasselns entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an, dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähten keine clevere Antwort ein, weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Kontert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückdrängen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren natürlich die klassischen Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zahlt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet forsch voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Wir wollen nicht zuviel über die aberwitzige Handlung verraten. Macht Euch aber auf jeden Fall auf bissige Piranha-Pudel, penetrante Gebrauchtschiffverkäufer, weitsichtige Voodoo-Priesterinnen und zutrauliche Kannibalenrudel gefaßt.

Die MS-DOS-Version benötigt 640 KByte RAM und schreit geradezu nach einer Festplatte. Adlib- und Soundblaster-Karten werden unterstützt. Es gibt zwei unterschiedliche Grafikversionen zu kaufen: Die "normale" PC-Version unterstützt CGA und EGA. Die spezielle VGA-Version gibt es nur für ATs und läßt sich ohne Festplatte nicht installieren. *hl*



[illegible] ...ich ... MI The... s and haben ... selbst über ... e Spiel ist noch ... Mansion ... umfangreicher als Zak ... hat noch scho... Jones ... auf dem PC als ... Amiga hinreißend ... gibt's stim... kalische Unter... Cryp... Monkey's ... [illegible] Adventures der rivalisierenden Firmen Sierra und Delphine erschreckend mittelmäßig aus. Vom sich stetig steigernden Schwierigkeitsgrad bis zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blöße. Am meisten Spaß macht mir die gagstrotzende Handlung. In der Kategorie "Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel" stellt es neue Rekorde auf. Lediglich die Nachladezeiten und Diskettenwechsel können etwas nerven, wenn der heimische Computer nicht mit einer Festplatte gesegnet ist. Selbst wählerischen Naturen, die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr kaufen, rate ich dringend zu einem Besuch auf Monkey Island. Soviel Spielwitz wird einem Computer nur selten gegönnt.



Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games. Zirka Preis: 100 Mark

MS-DOS 92 %	**AMIGA**
Grafik 91 % Sound 73 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant


Romantik: Liebe auf den zweiten Blick


Reißwolf: Pudel kennen kein Pardon


Reizvoll: Melee Island bei Nacht

AGENT MIT VERSPÄTUNG

B.A.T.

Fast 1½ Jahre, nachdem das futuristische Adventure "B.A.T." im Mutterland der Programmierer (in Frankreich) erschienen ist, hat es nun endlich seinen Weg nach Deutschland gemacht. In der komplett ins Deutsche übersetzten Fassung übernehmt Ihr die Rolle eines Geheimagenten zu Beginn des 22. Jahrhunderts. Eure Aufgabe ist es, einem intergalaktischen Oberschurken das schmutzige Handwerk zu legen.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr Euch noch Euren Traumagenten zusammenbasteln. Eine vorgegebene Punktezahl kann auf rollenspieltypische Eigenschaften, wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, verteilt werden. Zusätzlich dürft Ihr die Bewaffnung Eurer zukünftigen Spielfigur aussuchen. Von simplen 45er bis zur fetten Panzerfaust ist hier alles vorhanden — allerdings könnt Ihr nur eine beschränkte Anzahl von Waffen tragen. Gesteuert wird der James Bond des nächsten Jahrtausends komplett mit der Maus und dem Joystick. Eure Umgebung seht Ihr im Sierra-Adventure-Stil in 3D-Bildern, die aber nicht scrollen, sondern jeweils "umgeblättert" werden. Zusätzlich werden noch kleinere Grafikfenster geöffnet, wenn sich etwas Spezielles ereignet. Auf diesen Bildern könnt Ihr mit dem Mauszeiger herumfahren. Gibt's was Besonderes, verändert sich, je nach Spielsituation, der Zeiger. Trefft Ihr z.B. auf einen anderen Charakter, erscheint eine Sprechblase, findet Ihr einen Ausgang, taucht ein Pfeil auf — ein Klick und Ihr fangt ein Palaver an oder marschiert ins nächste Bild. Kommt es zu einem Kampf, wird wiederum ein neues Bild eingeblendet, auf dem der Gegner vergrößert zu sehen ist. Per Mausklick feuert Ihr nun Eure Waffe auf den Feind ab.

Unterwegs findet Ihr einen Haufen Gegenstände, könnt Euch mit anderen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, müßt Eure Spielfigur mit Nahrung und Schlaf versorgen sowie mit einem Flugzeug durch eine 3D-Landschaft brausen. Ebenso warten einige Action-Einlagen auf Euch, die Ihr per Joystick absolvieren müßt. So findet Ihr z.B. ein fesches Mädel, das sich Euch anschließen möchte — allerdings nur, wenn Ihr ein toller Tänzer seid. Hier heißt es dann im schummrigen Disco-Licht am Joystick rütteln, bis die junge Frau von Euren Qualitäten überzeugt ist.

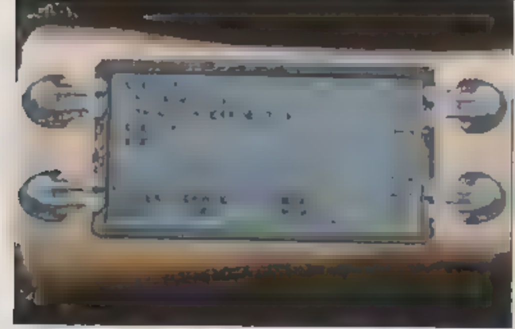
Damit Ihr bei Eurem harten Agentenjob nicht ganz alleine dasteht, hilft Euch "Bob". Bob ist ein programmierbarer Computer, der sich an Eurem Handgelenk befindet. Bob gibt Euch Auskunft über Euren Gesundheitszustand oder den aktuellen Nahrungsbedarf. Zusätzlich ist Bob sehr hilfreich beim Übersetzen fremder Sprachen. Hierzu muß er aber erst in einer sehr simplen, Basic-ähnlichen Sprache programmiert werden. Alle Befehle (rund ein Dutzend) sind per Maus anklickbar und in das Programm einzubauen. Um z.B. die Sprache von Robotern zu übersetzen, reicht Bob das Programm "If Robot, translate Robot, Endif, End".

Wer sich mal vom Agentendasein ausruhen möchte, darf beliebig viele Spielstände abspeichern. Ein besonderes Extra erwartet die ST-Besitzer. Der ST-Version liegt ein kleines Modul bei, das an den ROM-Port angeschlossen wird. Per Extrakabel könnt Ihr den ST an die Stereoanlage anschließen und bekommt so 8 Bit Digital-Sound (allerings nur in Mono, und ohne das Modul läuft das Programm nicht). *mh*

Gut!

Na endlich! Lange genug mußten die Abenteuerhungrigen hierzulande auf dieses Programm warten. Während in Frankreich B.A.T. schon letztes Jahr auf den Markt kam, ließ sich Herstellerfirma UBI-Soft mit der deutschen Version unverständlicher Weise über ein Jahr Zeit. Spielerisch bietet B.A.T. solide aufbereitete Adventurekost, die dank einfacher Bedienung (selbst der programmierbare Computer stellt keine Hürde dar) und mittelschweren Puzzles auch den Einsteiger nicht abschreckt. Besonders angenehm fiel die "Verpackung" des Spiels auf — die schmucken Bilder einer düsteren Zukunft und das tolle Szenario könnten direkt aus einem alten Möbius-Comic stammen. Und dank dem beiliegenden Modul gibt's auch auf STs recht sauberen Digi-Sound. Eins liegt mir allerdings ein wenig im Magen — die für meinen Geschmack in diesem Spiel überflüssigen und recht happigen Action-Einlagen, die das Adventure-Vergnügen ein wenig trüben.


Fast ein Comic: per B.A.T. in die Zukunft (ST)

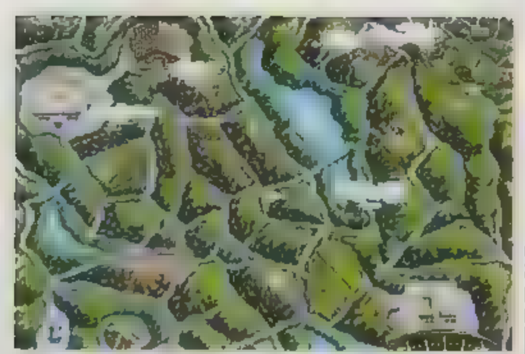

Keiner übersetzt schneller, als der kleine Helfer Bob (ST)


Ankunft im Raumhafen. Was erwartet den Agenten hier? (ST)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: UBI Soft Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 76%	**C 64**
Grafik: 78% Sound: 74% Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung



Ein Horrorspiel, so unterhaltsam wie Blutspenden (Amiga)

DIESE BRUT TUT KEINEM GUT

Nightbreed

D[illegible] Sie [illegible] immer- [illegible] das Auto [illegible] das M[illegible] und Aaron B[illegible] eine [illegible] Serie begangen zu haben. Empört ob solcher unfeiner Unterstellungen sucht er den sagenhaften Ort Midian, wo "übernatürliche Wesen isoliert von der unmenschlichen Wirklichkeit leben" — die Anleitung hat gesprochen. Aus solchen Stoffen macht der Regisseur Clive Barker abendfüllende Horrorfilme, rasant inszeniert und mit schaurigen Spezialeffekten gespickt. Das Spiel zum Gruselmelodram "Nightbreed" (deutscher Kinotitel: "Cabal") ist ein Mischmasch aus diversen Minispielchen, die mit einer Packung schnelltrocknendem Software-Kleber um die Filmhandlung geschmiert wurden. Oft tuckert man mit dem Auto über eine Landkarte, um den kürzesten Weg zu Friedhof Midian und sonstigen schönen Plätzen zu finden. Beim Davonlaufen vor einem Grabstelnanwohner ist Feuerknopfdrücken gefragt, in Midian selber muß man nette Mitglieder der Nachtbrut befreien. *hl*



[illegible] sind ent[illegible] die [illegible] Ende

Landkarten-Rally beleidigt die Intelligenz jedes Vierjährigen) oder miserabel spielbar. Und wegen den paar Bildern, die zwischen den Levels den Handlungsverlauf erläutern, kommt keine Filmatmosphäre auf. Ein Alptraum von einem Spiel, bevorzugt in ungeweihter Erde zu begraben.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean   Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 19%	AMIGA 19%
Grafik: 45% Sound: 28%	Grafik: 45% Sound: 32%
Schwierigkeit: schwer	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 19%	**C 64**
Grafik: 45% Sound: 30%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

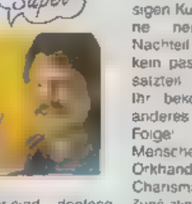


KLICK'N KILL

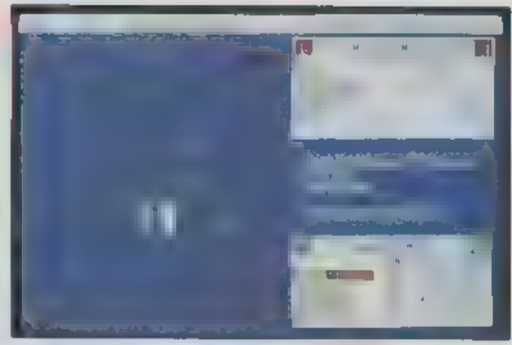
Tunnels & Trolls Crusaders of Khazan

New World Computing, bisher bekannt durch die "Might & Magic"-Rollenspielreihe entführt mit "Tunnels & Trolls — Crusaders of Khazan" den Spieler abermals in eine handfeste Fantasy-Welt. In einem fernen märchenhaften Land, traf der gute Zauberer Khazan mit dem miesen Magiermädel Lerotra'hh ein Abkommen. Kaum war der Vertrag besiegelt, verschwand Khazan. Nun muckt Lerotra'hh wieder auf und versetzt die … Einwohner in Angst und Schrecken. Nur … Khazan kann hier helfen … wo steckt der Kerl nur? Aus … Rassen und Klassen dürft Ihr Euch eine vierköpfige Abenteurer-Crew zusammenstellen. Startpunkt Eurer … ist eine kleine Stadt, die sich auf einer Insel direkt vor dem eigentlichen Hauptkontinent befindet. Hier könnt Ihr Euch in Ruhe an die Umgebung und die Steuerung gewöhnen, dürft in den zahlreichen Shops Ausrüstungsgegenstände erwerben und in einer Art "Anfangslabyrinth" die Charaktere etwas aufpeppen, bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt. New World Computing hat bei dieser neuen Rollenspielserie ihr bewährtes Might & Magic-System komplett über Bord geworfen. So mußte die 3D-Ansicht der Städte und Labyrinthe einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive weichen. Bei Tunnels & Trolls wurde zusätzlich eine etwas höhere Bildschirmauflösung (640 x 200 Punkte) verwendet, was allerdings die EGA-Farbpalette etwas einschränkt. Das "Hack'n Slay"-Kampfgetümmel wurde durch ein taktisches System im AD&D-Stil ersetzt. Auch die Benutzerführung mußte dran glauben. So läßt sich zwar Tunnels & Trolls immer noch mit Tastaturkommandos spielen, am flüssigsten kommt man aber dank vieler Icons via Maus voran. *mh*

Super!

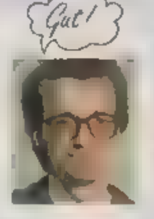


Hoppla, was ist denn …? Spielerische Feinheiten, die der …ma-Serie fast ebenbürtig sind, … Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuß. So spielt z.B. … wie dort der Zeit … eine große Rolle. Läden sind nachts …lossen und im Winter sind …ngsmittel logischerweise … im Sommer. Geradezu …al ist die Idee mit den Gliedern. Wer im heißen Kampf … Hand verliert, kann sich von einem ortsansässigen Kurpfuscher eine neue kaufen. Nachteil: Meistens ist kein passendes "Ersatzteil" greifbar und Ihr bekommt etwas anderes verpaßt. Die Folge: Bei einem Menschen mit einer Orkhand sinkt der Charismawert ins Bodenlose. Zusätzlich wird der Spieler durch Hunderte von Gegenständen, rund 80 Zaubersprüchen, Automapping, die hervorragende Benutzerführung und englische Texte verwöhnt.



Neu: Taktik statt stumpfem Draufhauen (MS-DOS/EGA)

Gut!

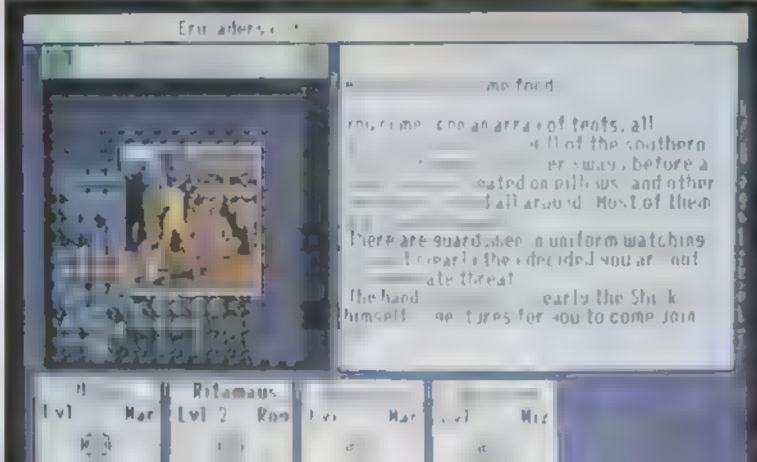


Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem sich die Macher was Neues einfallen ließen. Allein für die elegante Benutzerführung à la "Windows" gebührt Tunnels & Trolls höchste Aufmerksamkeit — auch auf einem XT bleibt die Geschwindigkeit der fensterfreudigen Aufmachung erträglich schnell. Das detailreiche Spielprinzip ist für Einsteiger vielleicht etwas verwirrend, aber fortgeschrittenen Rollenspielern wird angesichts von sechs Disketten … Fantasy-… das Wasser im Mund zusammenlaufen. Ausführliche englische Texte … tieren die Story und schaffen eine gute Atmosphäre. Die … aber hochauflösende Grafik wirkt … Ein schönes dickes Rollenspiel zum Reinwühlen … lange Winterabende und wesentlich innovativer als die meisten anderen Rollenspiele der letzten Monate.

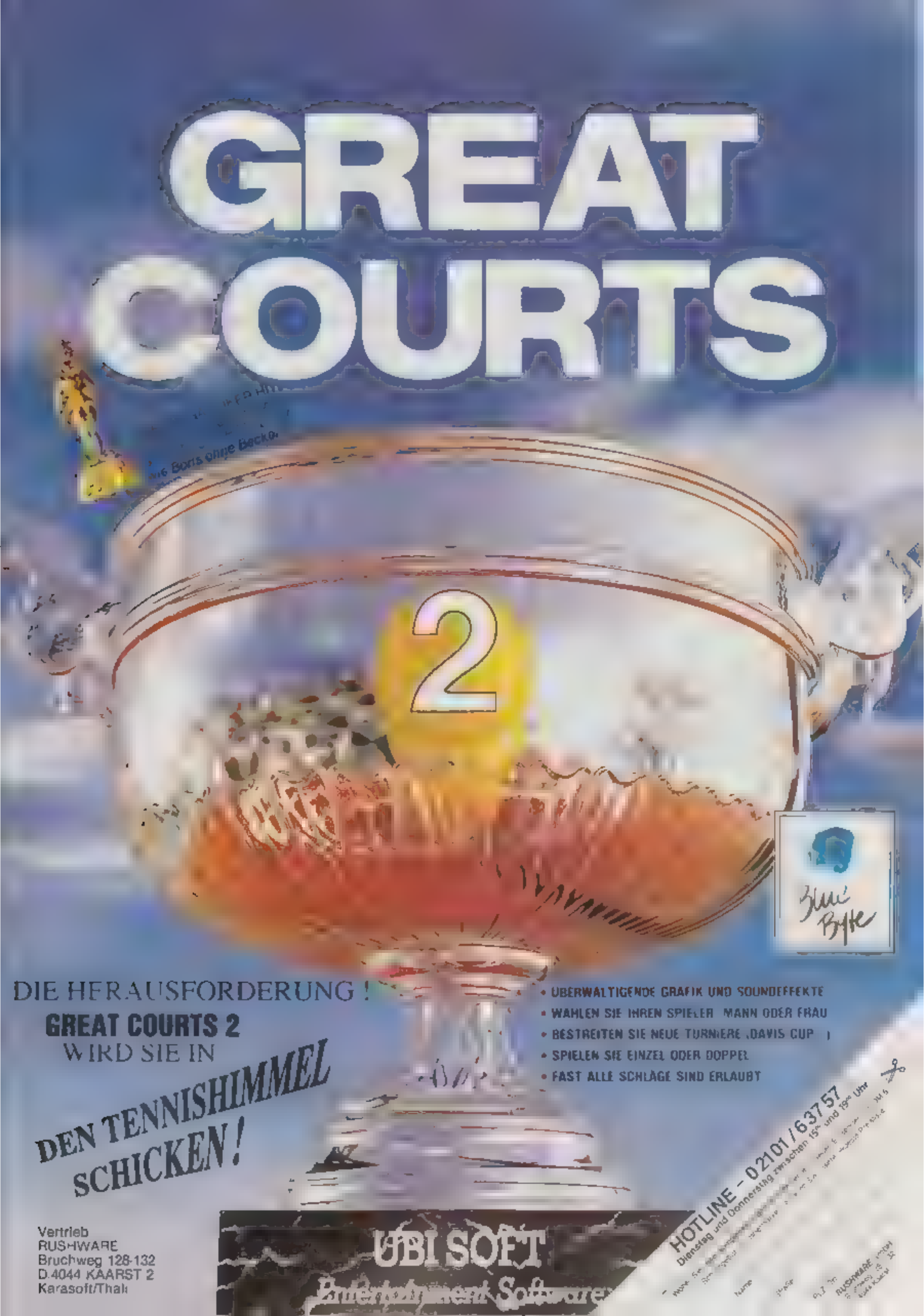
STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA
Grafik 55% Sound 6%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



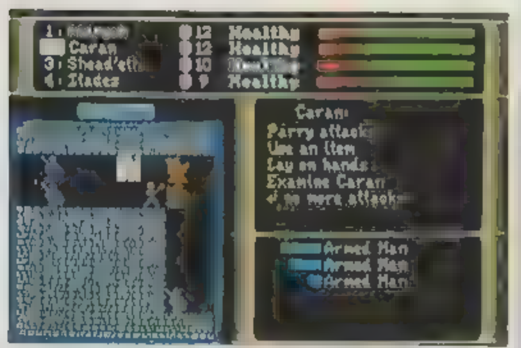
Zu Besuch beim netten Nachbarscheich inklusive Bauchtanz (MS-DOS/EGA)



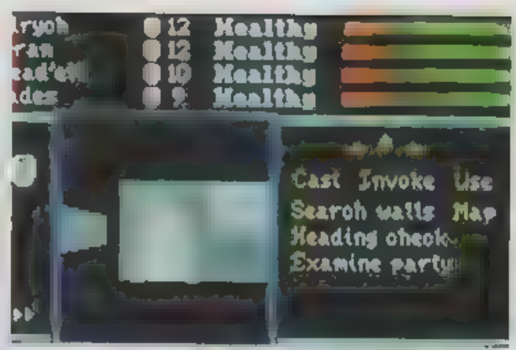
GREAT COURTS
2
Blue Byte
DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN!
• ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
• WÄHLEN SIE IHREN SPIELER MANN ODER FRAU
• BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP
• SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
• FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT
HOTLINE - 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15°° und 19°° Uhr
Vertrieb
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft/Thali
UBI SOFT
Entertainment Software

ZUNGENBRECHER

The Dark Heart of Uukrul



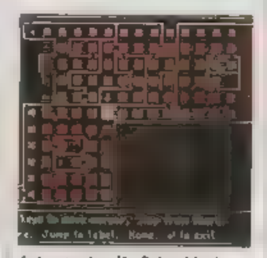
Monsterprügeln dank Taktik leichtgemacht (MS-DOS/VGA)



Gigantomanie: Ein riesiges Dungeon in 3D (MS-DOS/VGA)

Tief im Innern eines riesigen Berges schlummert die Stadt Eriosth. Einstmals ein Platz voll Licht und Freude, zieht heute der Pesthauch des Bösen durch die verwinkelten Gänge der Stadt. In den weit verzweigten Teilen der Stadt tummeln sich eklige Monster und todbringende Fallen warten auf unvorsichtige Abenteurer. Schuld an dem ganzen Dilemma ist der Finsterling mit dem unaussprechlichen Namen Uukrul.

In dem Rollenspiel "The Dark Heart of Uukrul" macht Ihr Euch mit einer vierköpfigen Truppe auf, dem Bösewicht das düstere Lebenslicht auszupusten. Um Uukrul zu erledigen, müßt Ihr erst sein Herz finden, das der Schlingel sicherheitshalber versteckt hat. Allerdings braucht Ihr noch zusätzlich acht Schlüssel, die den Weg zum Herzen aufschließen. Während Ihr durch die Gänge streift, werden diese dreidimensional in einem kleinen Fenster angezeigt. Trefft Ihr auf einen Gegner, wird die 3D-Sicht umgeblendet in eine Vogelperspektive. Hier darf jeder Eurer Charaktere rundenweise, ähnlich wie in den AD&D-Spielen, rennen, draufhauen oder zaubern. Ihr könnt die Helden dabei entweder selber steuern oder die gesamten Kampfhandlungen dem Computer übergeben. Fürs Umhauen von Monsterhorden gibt's ebenso wie für das Lösen der zahlreichen Puzzles Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch automatisch in einem von 13 Schreinen befördern lassen, die in dem Labyrinth versteckt sind. In den Schreinen sind nützliche Teleporter versteckt, mit denen Ihr Euch energiesparend in andere Teile des Dungeons beamen lassen könnt. Mit größerer Erfahrung dürfen Eure Kämpfer fettere Säbel schwingen und die Magiekundigen lernen ein paar neue der insgesamt 80 Zaubersprüche dazu.



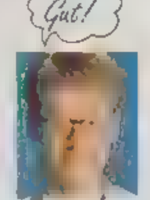
Automapping für Schreibfaule (MS-DOS/VGA)

Erleiden Eure Recken mal den Heldentod, könnt Ihr entweder einen alten Spielstand wieder laden oder in einer Kneipe ein paar gleichwertige neue Kameraden aufsammeln. Dark Heart of Uukrul benötigt einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. *mh*

Gut!

Gigantisch — Zwar spielt das komplette Szenario von Dark Heart of Uukrul in nur einem einzigen Dungeon der Stadt Eriosth. Dieses Labyrinth hat es allerdings in sich. Dieser Solo-Dungeon ist gewaltig groß, breitet sich in alle Richtungen und nach unten immer weiter aus, so daß man dankbar ist, daß das Programm automatisch eine Karte mitzeichnet. Kartenzeichner würden bei aller Geschicklichkeit in diesem Mammutdungeon graue Haare kriegen. Hinzu kommen eine Menge teuflischer Puzzles, versteckte Geheimnisse und viele stimmungsvolle Texte, für die man aber solide Englischkenntnisse mitbringen sollte. Die Grafiken unter EGA oder VGA erreichen zwar nicht die Klasse eines "Buck Rogers", lassen sich aber trotzdem sehen. Gut 100 verschiedene Monsterarten und das ausgefeilte Magiesystem runden das solide Fantasy-Vergnügen ab. Allerdings sollten sich keine Einsteiger an Dark Heart of Uukrul wagen: der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön knackig.

Gut!



Nicht schlecht, was die Heldengötter von Broderbund da für uns angerichtet haben. Ein dickes Berg-Dungeon, jede Menge Zaubersprüche und ein Kampfsystem, das stark an die strategisch ausgereiften Gemetzel der AD&D-Reihe erinnert. Sehr schön auch, daß überall im Berg Teleporter-Stationen versteckt sind, die alle miteinander verbunden sind und mit denen wir mühsame Spaziergänge sparen können. Sind uns erst einmal die verschiedenen Namen aller Empfangsstationen bekannt, steht einer fröhlichen Beam-Tour nichts mehr im Wege. Durch die stimmungsvolle 3D-Grafik der Gänge und Räume wird aber auch die konventionelle Fortbewegungsart zu einem Vergnügen. Im Gegensatz dazu konnten mich die animierten Kampfsequenzen nicht ganz überzeugen. Hier hätten sich die Grafiker wirklich etwas mehr Mühe geben können. An den taktischen Qualitäten ist zwar nichts auszusetzen, aber das Auge will ja schließlich auch mitspielen. Dieses kleine Manko kann man aber leicht verschmerzen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark




MS-DOS 72%	AMIGA
Grafik 46% Sound 5%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant





HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN
CENTURY
Amiga
SOFTWARE 2000

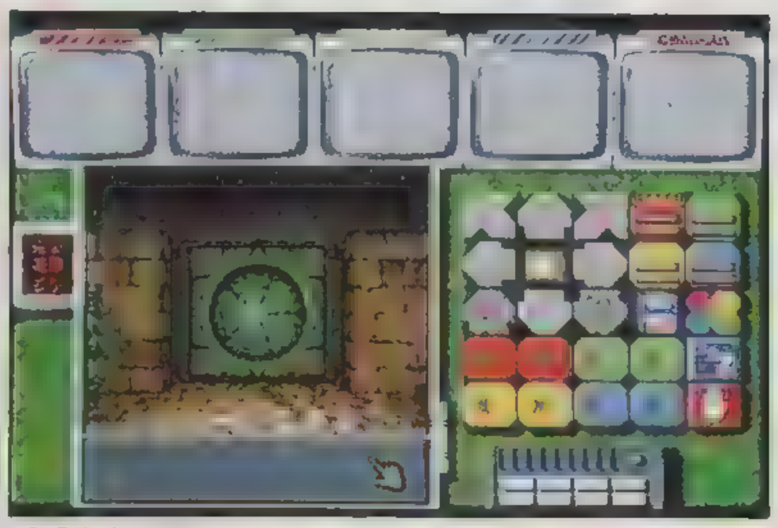
ANGEROSTET

Captive

Ihr seid der gefährlichste Verbrecher der Galaxis und werdet in einer gewaltigen Raumstation hinter Schloß und Riegel gehalten. Zum Glück könnt Ihr, mittels einer Computerkonsole, vier Androiden durch die Welten der Zukunft steuern. In jeder Spielrunde müssen die blechernen Helden mit ihrem Raumschiff auf zehn Planeten und Monden landen und Energiestationen zerstören. Ist ihnen das gelungen, fällt in Eurem Gefängnis der Strom aus und die Freiheit winkt. In der nächsten Spielrunde stehen die stählernen Burschen vor derselben Aufgabe, allerdings warten nun zehn andere Planeten auf ihren Besuch. Da das Programm immer neue Planetenbasen generiert, habt Ihr theoretisch die Möglichkeit, unzählige Missionen zu bestreiten.

Im Laufe ihres Arbeitslebens sammeln die Roboter Erfahrungspunkte, die ihre unterschiedlichen Leistungsmerkmale verbessern. So können sie etwa ihre Geschicklichkeit im Zuschlagen oder Waffengebrauch steigern. Da die Droiden aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt sind, steht einer "Aufrüstung" mit elektronischen Bauteilen nichts im Wege. Bessere Waffen, Energiebatterien und Zusatzoptiken sind in Läden auf den Planeten erhältlich. Mit einer ferngesteuerten Spionagekamera können besonders brenzlige Situationen erst einmal ausgekundschaftet werden. Zusätzlich zu Eurem Hauptsichtschirm stehen noch fünf kleinere Monitore zur Verfügung, die Ihr mit speziellen Gegenständen ansteuern könnt. Radar- und Infrarotsicht können sehr wichtig sein. Bevor Eure Party in den Stationen nach dem Rechten sehen kann, müßt Ihr das Raumschiff der Blechkumpel auf einer Sternenkarte sicher ans Ziel steuern.

Alle Planetenlabyrinthe in "Captive" werden in stimmungsvoller 3D-Grafik aus der Sicht der Roboter dargestellt und sind mit den unterschiedlichsten animierten Monstern und Aliens bevölkert. Vor diesen Burschen sollte man sich aber in acht nehmen, da Eure Roboter anfangs noch recht bescheiden ausgerüstet sind. Alle Aktionen werden mit der Maus über Icons gesteuert. vw



▲ Die Tür ins Abenteuer, jetzt fehlt nur noch der passende Schlüssel (Amiga)



Eine ganze Galaxis auf einen Blick (Amiga) ▶

Geht so

Es gibt diese Spiele, die sehr interessant aussehen, mit einer elegant wirkenden Benutzerführung gefallen, bei denen die Spielmotivation aber nicht über einen Mittelfeldplatz herauskommt. Captive ist ein solcher trauriger Fall. Objektiv gesehen steckt viel drin, aber subjektiv gesehen habe ich nur wenig Lust, mich da durchzuspielen. Obwohl sich der Programmierer heftigst einen abgeschwitzt hat, um eine Art Dunge[illegible] Re[illegible]sultat bei weitem nicht so viel Spaß wie das Vorbild. Die wirre Anleitung und das unübersichtliche Spielen erschweren unnötigerweise den Einstieg. Altbackene Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Rollenspiel einen uninspirierten Gähn-Animator der trüben Art.

Geht so

"Captive" hat eigentlich alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: Beförderung der Rob[illegible] Miss[illegible]

Programmierer Tony Crowther hätte besser darauf verzichten sollen, die Planetenbasen immer wieder neu vom Computer generieren zu lassen. Das verspricht zwar bei jedem Spielen einen etwas anderen Handlungsablauf. Im wesentlichen gestalten sich die Spielrunden aber immer gleich.



STECKBRIEF

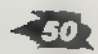
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape. Zirka-Preis: 100 Mark

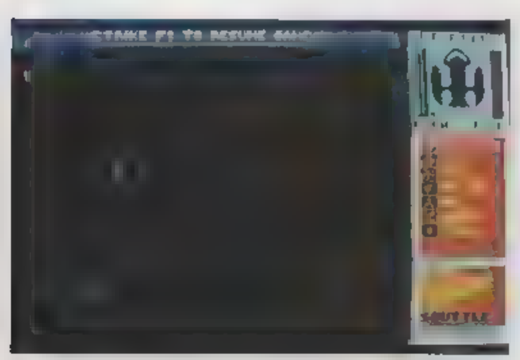
MS-DOS
In Vorbereitung

AMIGA 44 %
Grafik: 76 % Sound: 38 %
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 44 %
Grafik: 74 % Sound: 38 %
Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant





Böser Mauremharm trifft mißgestimmte Artikulateelay (MS DOS/VGA)

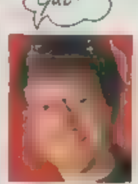


Vom Einmannbetrieb zum Weltunternehmen (MS DOS/EGA)

ARCHON IM ALL

Star Control

Die "Allianz" und die "Hierarchie" wollen's wissen: Mit ihren Raumschiffen machen sie sich auf, die gegnerische Basis zu erobern. Der Spielablauf im Strategie-Action-Mix "Star Control" ist in zwei Abschnitte gegliedert. Zuerst darf jeder seine Schiffe im All von Stern zu Stern schieben, Festungen ausbauen, Minen legen oder seine Basis verstärken — drei Züge lang. Trifft man dabei auf ein Schiff der "Anderen", geht's handfest zum zweiten Teil. Die beiden Schlachtschiffe erscheinen auf dem Schirm und ballern, was das Zeug hält; wer überlebt, hat gew[illegible] Insgesamt gibt es 14 Schiffstypen. Jeder hat eine geheime "Zweitwaffe", die besonders tückisch ist — so klaut beispielsweise der Schiffstyp "Syreen" dem Gegenspieler die Crew — gemein. Um die EGA- oder CGA-Version zu spielen, braucht man 512, für die VGA-Version schon 640 KByte RAM. Gekämpft wird gegen einen Mitspieler oder den Computer (in 3 Schwierigkeitsgraden). Dabei kann man entweder den Strategie- oder den Action-Teil auf den Computer abwälzen. *al*



Gut!

Was auf den ersten Blick so simpel [illegible] sieht, entpuppt sich nach mehreren Partien als knackiges Strategiespiel. Der Computergegner ist hartnäckig, schnell und gemein — für Freunde bissiger Computerstrategen ist Star Control ein Fest. Der Actionteil wird erst auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird Star Control eine wahre Freude. Vor [illegible] e superheißen Zweitwaffen machen den Kampf zur Schau, auße[illegible] Strategie steht, sollte sich Star Control kaufen. [illegible] cher Joystick wird [illegible]

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade. Zirka-Preis: [illegible]

MS-DOS 77%	AMIGA
Grafik: 38% Sound: 70%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

AUF ACHSE

Transworld

Onkel Karl-Heinz aus Amerika ist Besitzer eines weltumspannenden Fuhrgeschäfts. Der Gute will sich nun aus dem Geschäft zurückziehen und sucht einen würdigen Nachfolger für sein Speditionsunternehmen. Ausgestattet mit einem bescheidenen Anfangskapital auf dem Sparbuch machen wir uns auf an die Spitze des internationalen Fuhrgeschäfts. Nur wenn wir mit unserer eigenen Firma einen ansehnlichen Geschäftserfolg und umfangreiche Handelsbeziehungen vorweisen können, wird uns der reiche Onkel sein Weltunternehmen anvertrauen. Es gibt keinen Aspekt des Speditionsgeschäfts, der in "Transworld" nicht berücksichtigt wird. LKWs werden angeschafft, Fahrer und Lagerarbeiter eingestellt, Kredite und Aktien mit den Banken ausgehandelt, umfangreiche Preisinformationen eingeholt und die günstigsten Fahrtrouten geplant. Ständig gilt es, die neuesten Weltmarktpreise zu beobachten und Angebote auf ihre Rentabilität abzuklopfen. Entweder können vier Spieler gegeneinander antreten oder der Computer macht uns die Hölle heiß. *vw*

Gut!

Realer kann auch die Wirklichkeit nicht sein. [illegible] bietet eine derartige Fülle an [illegible] seine liebe Not haben wird, in diesem [illegible] schaft zu bestehen. [illegible] kaum zu glauben, [illegible] so ein armer Fuhrunternehme[illegible] herumschlagen muß. Anfänger im Strategiegeschäft kommen da schnell unter die Räder, Fortgeschrittene werden bis aufs letzte gefordert. Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Speditionsfirma aufzumachen, sollte sich Transworld kaufen, damit spart er den Weg zur Handelsschule.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte. Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS 67%	AMIGA
Grafik: 38% Sound: 12%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung



AMIGA
GRAND PRIX 500
FULL BLAST
CHICAGO 90
COMMAND
UBI SOFT
FULL BLAST
DIE FIRST-CLASS
COMPILATION FÜR
ALLE SIMULATIONS
UND ACTION-FANS!
HIGHWAY PATROL
UBI SOFT
HOTLINE 02101 / 63757

MODERNE ZEITEN

Night Shift

Beast von "Industrial Might and Logic" ist keine gewöhnliche Maschine: Beast knetet, walzt, preßt und färbt Spielzeugfiguren. Wenn die ungewöhnliche Mechanik rattert, beglückt sie die Kinder aller Länder mit niedlichen Mini-R2-D2's, C1,5PO's, kleinen Luke Skywalkers, Mini-Indiana Jones und Baby Vaders in den verschiedensten Farben — Pro Kopf und Körper in insgesamt fünf verschiedenen Farben.

Leider hat Beast seine Tücken. Da ein genialer, aber etwas schußliger Wissenschaftler Beast aus alten Waschmaschinen, defekten Förderbändern und morschen Fahrrädern zusammengebastelt hat, funktioniert das ein oder andere Teil nur dann, wenn man ihm zur richtigen Zeit einen heftigen Tritt verpaßt. Fred Fixit (oder seine Schwester Ilona Fixit) ist der Nachtschichtarbeiter, der sich mit diesen Tücken herumschlagen darf.

Fred springt von Plattform zu Plattform, legt Schalter um, kickt herausgefallene Stecker in die Dosen zurück und versucht, kleine Tierchen abzuhalten, einen großen "bug" in die Maschine zu bringen. In höheren Levels mussen mehr und mehr Aufgaben mit der Hand gesteuert werden. Man kann Extras einsammeln, die ihm bei der Arbeit helfen. Ballons befördern Fred nach oben, an Regenschirmen gleitet er langsam nach unten, mit Streichhölzern kann er alten Maschinen Feuer unterm Kessel machen, mit Staubsauger und fleischfressender Pflanze macht er sich auf, Tierchen von Beast fernzuhalten. Während Fred schuftet, glimmt am unteren Bildschirmrand malerisch eine Kerze. Verlöscht das Licht, ist die Schicht beendet. Jetzt wird nachgeschaut, was Fred produziert hat. Stimmen die Figuren mit der Vorgabe ("Produziere drei Mini-Indys und vier Baby-Vaders") bekommt Fred eine Verlängerung. *al*

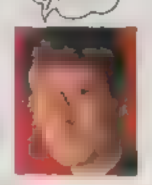


A Working Class Hero



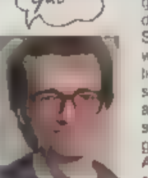
Die Schöne und das "Beast" (Amiga)

Geht so



Lila Darth Vader-Körper mit gelben Indiana Jones-Köpfen — Das sieht nach fristloser Kündigung aus. Ich weiß schon, warum die Maschine "Beast" heißt. Man bekommt das Teil nicht gerade leicht in den Griff. Was auf den ersten Blick nach einem schlichten Plattformspielchen aussieht, entpuppt sich als teuflisches Tüftelspiel. Fred muß andauernd auf Draht sein: Da fällt der Strom aus, dort ist eine Schraube locker, hier verlischt das Feuer im Ofen — man ist gut beschäftigt, alles unter Kontrolle zu halten. Trotzdem, die große Begeisterung kam bei mir nicht auf. Wer aber Spaß hat, sich richtig tief in das Programm einzuarbeiten, der kommt eher auf seine Kosten.

Gut!



Wenn Lucasfilm Games sich an sein erstes Geschicklichkeitsspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Night Shift spart in der Tat nicht mit neuen Ideen. Die eigenwillige Kreuzung aus Jump-and-Run, Action-Adventure und Tüftelspiel erweist sich in den ersten Minuten als schwer verdaulich. Geruhsam warmspielen ist ebenso Pflicht wie gewissenhafte Handbuchlektüre. Auch wenn man das Spielprinzip intus hat, gerät man fleißig ins Schwitzen. Spuckt die Maschine nur Köpfe aus oder stimmen die Farben nicht, ist vor allem Überlegung gefragt, um der Schadensquelle auf die Spur zu kommen. Erwartet also kein gradliniges Actionspiel, sondern macht Euch auf eine tüchtige Dosis geistiger Arbeit gefaßt. Spielidee und Aufmachung sind sehr gelungen, sowohl die PC- als auch die Amiga-Version bieten niedliche Grafik und witzigen Sound. Um jedermann zu wochenlangen Spiele-Nachtschichten zu animieren, ist Night Shift etwas zu behäbig. Doch wer solche geistreichen Geschicklichkeitstests schätzt, wird sich an den 30 Levels garantiert lustvoll festbeißen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	**70 %**	**AMIGA**	**70 %**
Grafik: 68 %	Sound: 58 %	Grafik: 67 %	Sound: 60 %
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	
In Vorbereitung		nicht geplant	



◄ "Gefeuert", das war sein letztes Wort (MS-DOS/VGA)




Fun-Galaxy by PC
GAME BLASTER
PC
Die PC – Fun-Galaxy ist überall
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

MOLEKÜL-MARATHON

Atomino

Geschicklichkeitsgrübeleien haben Hochkonjunktur. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieser Spielegattung erscheint. Der neueste Streich für flinke Gehirnakrobaten kommt aus Deutschland. Blue Byte, bekannt durch das Tennisspiel „Great Courts", will nun die grauen Zellen mit Atomino auf Trab halten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr müßt aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammensetzen. Die einzelnen Atome unterscheiden sich nur durch die Anzahl ihrer Verbindungen. So gibt es Atome mit nur einem Baustein und welche mit zwei, drei oder sogar vier Anschlüssen. Zusätzlich gibt es ein "Joker"-Atom, das überall angesetzt werden kann. Wichtig beim Zusammensetzen der Moleküle ist, daß am Ende kein Anschluß mehr frei ist. Auf Wunsch könnt Ihr Atomino auf zwei Arten spielen. Im ersten Modus müßt Ihr nur Moleküle bauen, im zweiten bekommt Ihr vor jeder Runde eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muß. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit je acht Atomen zusammengebastelt werden, um in den nächsten Level zu kommen. Die zum Bau der Moleküle nötigen Atome fallen langsam aber sicher in einen kleinen Becher. Immer das unterste Atom kann per Tastatur oder Joystick an das Molekül angesetzt werden. Ihr könnt auch Atome, die Ihr schon gesetzt habt, gegen das unterste Atom im Becher austauschen. Je höher die erreichte Spielstufe ist, desto komplexer werden die Moleküle sowie das Basteln durch feststehende Hindernisse erschwert. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Atome in den Becher fallen, wird deutlich höher. Wenn mehr als sechs Atome in dem Gefäß liegen, ist das Spiel zu Ende. Alle paar Spielstufen erscheint eine Art Bonusrunde. Hier müßt Ihr ein vorgegebenes Muster komplett mit Atomen ausfüllen, bevor es weitergeht. Nach dieser Runde gibt's ein Paßwort, mit dem es später an dieser Stelle weitergeht. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Blue Byte Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

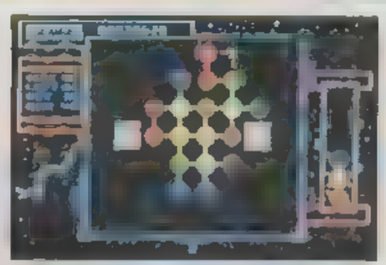
MS-DOS	80%	AMIGA	80%
Grafik: 43%	Sound: —	Grafik: 43%	Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	**81%**
in Vorbereitung		Grafik: 53%	Sound: 72%
		Schwierigkeit: mittel	

Gut!

Wenn ich gewußt hätte, daß Chemie so viel Spaß machen kann, dann wäre ich in der Schule wohl etwas aufmerksamer den Worten meines Lehrers gefolgt. Nach Atomino fesselt mich doch tatsächlich ein zweites Mal ein Mosaik an den Computer. Das Spielprinzip ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert. Nach der 97. Tetris-Version kann man dafür nicht dankbar genug sein. Die Einteilung in Levels ist gewitzt und die Vergabe von Paßwörtern garantiert auch den fortgeschrittenen Atom-Akrobaten eine angemessene Herausforderung ohne langwierige "Aufwärmphase". Erfreulich ist auch, daß ich alle drei Versionen gleich gut spielen kann. Vor allem für C 64-Besitzer wäre für die prima Umsetzung eigentlich keine Absicht gemacht worden, dankbar sein. Wer intelligente Denkspiele mag, der wird an Blue Bytes Atomino kaum vorbeikommen.

Super!

Atomino kam ... und meine Arbeit blieb lange Zeit liegen. Nur unter Androhung von Stromentzug und unter Zuhilfenahme aller Kollegen zerrte mich mein Chef erfolgreich von dem atomaren Baukasten fort. Dafür, daß so schnell keine molekulare Langeweile entsteht, sorgen Dutzende Levels, die verschiedenen Spielmodi und ein Schwierigkeitsgrad, der auch den gierigsten Grübelhunger befriedigt. Grafisch bietet Atomino eher durchschnittliche Hausmannskost. Ein paar farbige Atomkugeln, ein bunter Rand und das war es dann auch schon, aber bei einem solchen Spiel kommt es eben nicht auf ausgefeilteste Farbeffekte und parallaxes 57-Wege-Scrolling an.


Atomares Suchtvergnügen: Atomino (MS-DOS/EGA)


Mein Chemielehrer freut sich: ein fettes Molekül (C 64)


Ein Atom, sehr klein, muß in diese Lücke rein (Amiga) ▶



Chemiebaukasten für hartnäckige Grübler (Amiga)



Stein für Stein, Marter und Pein (Amiga)

CHEMIE-DOPPELSTUNDE

Shuffle

M[illegible] bei dem [illegible] Atomix be[illegible] daß man mit [illegible] das Spiel zu [illegible] hatte. [illegible] kommt [illegible] neuen Le[illegible] Bonusrunden [illegible] nicht genug [illegible] 30 Advan[illegible] Zähne aus[illegible] bietet das [illegible] Atomix. Der Spie[illegible] verwin[illegible] Atome zu e[illegible] zusammen. Die [illegible] sich an [illegible] bremsen erst [illegible] eine Mauer oder ein Hindernis prallen. Neu dazugekommen sind unter anderem Extras, die die heimtückisch abtickende Spielzeit etwas verlängern, andere bringen entweder Punkte oder gleich einen Level weiter in Bonus-Puzzle-Runden kann man nach jedem fünften Level eine Menge Punkte für die High-Score-Liste scheffeln, die natürlich gespeichert wird. Geblieben ist auch der heimtückische Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler zehn Sekunden sein Glück probieren darf, aber nur der kassiert die Punkte, der das Atom vollendet — Geschrei garantiert. *al*

[illegible] Die Grafik [illegible] verbessert. Au[illegible] dem bringen die Extras mehr Leben in den Grübel-All[illegible]tag. [illegible] verbaut man sich meist selber den Weg [illegible] dann kurz vor dem Ext[illegible] schwindel das heimtückische Bros[illegible] der müh[illegible]sam errungene Aufbau ist ebenfalls dahin — so mögen wir's. Mir sind die Advanced Levels etwas zu schwer, dafür bieten die 30 Standard-Levels eine Menge Abwechslung. Wer von Atomix nicht genug bekam, sollte sich Shuffle besorgen, wer Atomix noch nicht kennt, soll erst in Shuffle reinschnuppern.

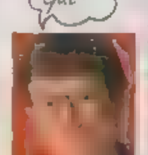
Genre: Denkspiel
Hersteller: Tale, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	**AMIGA 77%**
nicht geplant	Grafik 57% Sound 32%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

WAHLVERWANDTSCHAFTEN

Tile

Zweiundsiebzig Spielsteine liegen parat, um Stück für Stück auf ein Spielbrett verteilt zu werden. Jeder der Steine hat eine bestimmte Farbe und eine bestimmte Form, insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Formen. Der Spieler legt nun einen Stein an den anderen an, entweder Form oder Farbe müssen passen. Wem das Spielprinzip bekannt vorkommen sollte, sei auf Ishido verwiesen. Der wesentliche Unterschied zum Vorbild besteht darin, daß der Spieler in Tile das Steinchen auch dann anlegen darf, wenn Farbe und Form nicht bei allen Steinen übereinstimmen. Dann bekommt man allerdings nicht die Punkte, die ihm sonst für einen legalen Zug zustehen würden. Wem das zu leicht erscheint, kann auf die originalen Regeln umschalten, dann müssen wie bei Ishido Farbe und Form bei allen Steinen übereinstimmen (was wesentlich schwieriger ist). Zwei Spieler können gleichzeitig spielen, miteinander oder gegeneinander. Wem die Steine nicht mehr gefallen, der kann sein privates gezeichnetes Set laden. *al*



Es ist schon ein wenig [illegible]. Die Verwandtschaft von Tile zu dem Spitzenspiel Ishido läßt sich nicht übersehen. Doch durch die Zusatzregel, daß man jeden Stein anlegen kann, bekommt das Spiel eine besondere [illegible] Fas[illegible] der Spieler geht auf, man kann sich also ganz auf seinen High-Score konzentrieren, wem Ishido zu schwer ist, sollte sich an Tile versuchen. Ist Euch die Aufmachung bei [illegible] Spielprinzip wichtig, solltet Ihr Euch für Ishido entscheiden. Bemerkenswert bei Tile ist der faire Preis, der einem die Entscheidung sicher etwas leichter macht. Die Amiga- und C64-Versionen spielen sich gleich gut.



Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	**AMIGA 70%**
in Vorbereitung	Grafik 23% Sound 46%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64 70%**
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 56%
	Schwierigkeit: einstellbar

LIZENZ ZUM BLUBBERN

James Pond

In den Tielen der Weltmeere lauert das Böse: Der genial-verrückte Wissenschaftler Dr. Maybe hat einen infamen Plan ausgeheckt, die reichen Fischgründe der Tiefsee mit Umweltmüll zu vergiften. All die lieben Seesterne, Heringe und Meerjungfrauen sind vom Tode bedroht, wenn es nicht gelingt, den Wahnsinnigen zu stoppen. Die Stunde der ultimativen Geheimwaffe des britischen MI5 hat geschlagen, die Stunde von "James Pond". Pond ist hart wie der Eckzahn eines Haifischs, intelligent wie eine tausendjährige Auster und schnell wie ein Delphin mit Turboantrieb. Wie sein menschlicher Kollege von der Überwasserfraktion, hat Pond eine Lizenz zum Töten. Die hat er auch bitter nötig, um mit all den Umweltverschmutzern, Robbenjägern und skrupellosen Sporttauchern fertig zu werden. Zwölf Missionen muß unser Freund mit der schnellen Flosse überstehen, bevor er Dr. Maybe das Handwerk legen kann. Er rettet Hummer vor dem sicheren Tod im nächsten Kochtopf, entsorgt radioaktive Mülltonnen, sprengt leckgeschlagene Ölplattformen und rettet nebenbei den tropischen Regenwald.

Natürlich erledigt unser Geheimfisch diese Aufgaben nicht ohne eine spezielle Waffe. Er kann seine Feinde in Luftblasen einschließen und komfortabel vom Bildschirm verschwinden lassen. Außerdem haben die Tricktechniker vom Nachrichtendienst überall in den Unterwasserlandschaften nützliche Gegenstände verteilt, die Pond unverwundbar machen, seine Geschwindigkeit erhöhen und ihm den Röntgenblick verleihen. Damit nicht genug, sind in jeder der zwölf feuchten Landschaften die Eingänge zu Bonushöhlen versteckt. In diesen Höhlen findet Pond Extraleben und Buchstaben, die sein Punktekonto erhöhen. Wenn Ihr mit dem Joystick nicht schnell genug seid, dann schickt Euch Dr. Maybe einen seiner Meuchelmörder auf die Schuppen, der Euer Agentenleben gnadenlos beendet. vw

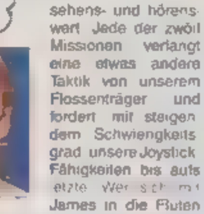
Gut!

Seit dem letzten Bad mit meiner Quietschente hatte ich nicht mehr soviel feuchten Spaß. James Pond ist ein putziges Spielchen voller origineller Einfälle und sympathischer 007-Veräppelungen. Das Prinzip ist schön einfach (Blubbern und Sammeln), die verschiedenen Mission strotzen jedoch nur so vor versteckten Bonushöhlen, finsteren Raubfisch-Sprites und niedlichen Extras. Daß Pond die Level verhältnismäßig frei wählen, einzelnen Missionen zum Wohle arg bedrängter Tiere leider länger als nötig nachgehen kann, paßt zum Image des verwegenen Agentenfischs. Ob wichtige Themen wie die Ausrottung der Hummer oder die Verschmutzung der Weltmeere in dieser Form auf den Bildschirm gebracht werden sollen, bleibt dahingestellt. James Pond vermittelt auf jeden Fall mehr positives Bewußtsein als so mancher Panzersimulator.

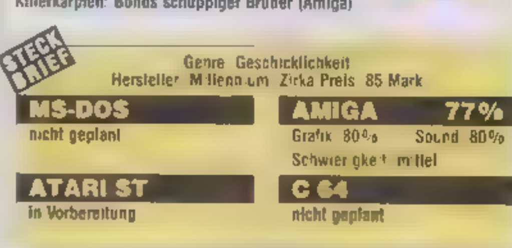


Killerkarpfen: Bonds schuppiger Bruder (Amiga)

Gut!



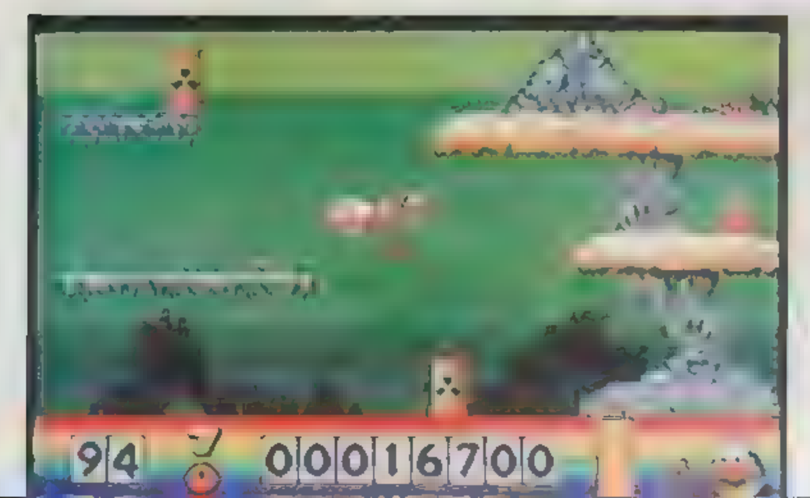
James Pond ist der pure Agentenspaß. Die Unterwasserwelten scrollen schön weich in alle Richtungen, und wenn Pond nicht gerade betrunken ist, läßt er sich problemlos mit dem Joystick steuern. Was Millennium an witzigen Einfällen, grafischen Überraschungen und stimmungsvoller Agentenmusik in diesem Spiel versteckt hat, ist sehens- und hörenswert. Jede der zwölf Missionen verlangt eine etwas andere Taktik von unserem Flossenträger und fordert mit steigendem Schwierigkeitsgrad unsere Joystick-Fähigkeiten bis aufs letzte. Wer sich mit James in die Fluten stürzt, wird nicht so schnell wieder auftauchen. Ihr solltet Euch Pond unbedingt mal ansehen.



STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium Zirka-Preis: 85 Mark

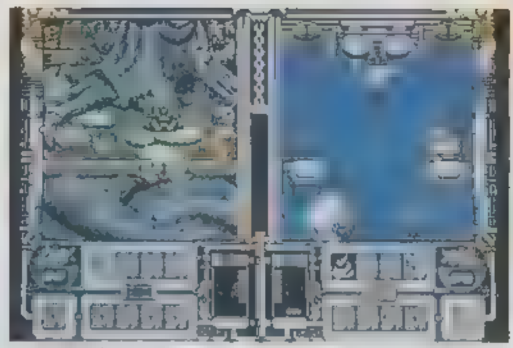
MS-DOS	AMIGA 77%
nicht geplant	Grafik 80% Sound 80%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



◀ James Pond im Einsatz: der Schrecken aller Sandbänke (Amiga)



Macht Euch bereit zum munteren Ballon-Piksen (Amiga)



Zu zweit hüpft es sich doppelt gut (Atari ST)

ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

Ooops Up

Wer in den letzten Monaten öfters eine Spielhalle besucht hat, dem wird der aktuelle Arcade-Hit "Pang" nicht entgangen sein. Während Ocean gerade an der offiziellen Umsetzung bastelt, präsentiert Demonware mit Ooops Up ein ausgeprägt Pang-inspiriertes Geschicklichkeitsspiel. Ein oder zwei Spieler laufen mit einer Harpune bewaffnet auf dem Spielfeld herum und piksen damit auf- und niederspringende Bälle. Ist eine der Kugeln getroffen, zerplatzt sie in zwei kleinere, die sich wiederum zweiteilen, bis schließlich nach dem vierten Stich nichts mehr davon übrig ist. Meistens sorgt die wundersame Vermehrung nicht nur für mehr Hektik, sondern beschert auch nützliche Extras. Neben einer zweiten Harpune tummeln sich Symbole für Bonus-Leben und Schutzschilde auf dem Bildschirm. Andere Extras frieren die Bälle für kurze Zeit ein oder verlangsamen deren Bewegung. Je höher der Level (satte 100 Stück warten), desto mehr Leitern, Bälle und Hindernisse findet man vor. Nach jeder Spielstufe gibt's ein Paßwort. *mg*

Die Programmierer von Ooops Up dürfen den Erfindern von Pang danken, daß ihr Programm ordentlich Laune macht. Das Spielprinzip ist zwar nicht das komplexeste, doch gerade die Einfachheit sorgt für Unterhaltung. 100 Levels garantieren zumindest für einige Tage ungebrochene Motivation. Die Grafik ist ordentlich, teilweise sogar recht hübsch gezeichnet. Das einzig Nervige (neben der laschen Musik) ist die ständige Nachladerei, die mit etwas geschickterer Programmierung nicht nötig gewesen wäre. Wer sich bis zur offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, der sollte Ooops Up eine Chance geben.

Gut!

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 67 %
nicht geplant	Grafik: 57 % Sound: 32 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

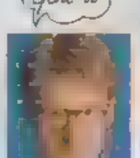
WASSER MARSCH

Flip-it & Magnose

Der Mars ist ein mächtig trockener Planet. Er ist so trocken, daß die Marsianer zwei ihrer Helden auf die Erde schicken, um die verdunsteten Wasserreserven wieder aufzufüllen.

Flip-it & Magnose müssen auf einer zweigeteilten vertikal scrollenden Spielfläche herumhüpfen und Wassertropfen einsammeln. Natürlich gibt's das kostbare Naß nicht umsonst: zahlreiche garstige Tierchen, die das Wasser horten, müssen überwunden werden, bevor die Wasserreservoirs gefüllt sind. Die frustrierten Burschen trennen sich nur höchst unwillig von ihren Getränken. Erst wenn wir ihnen einen besonderen Gegenstand bringen, sind sie glücklich. Flip-it & Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Wer in sechs Leveln unter Zeitdruck das meiste Wasser gesammelt hat, darf zurück auf den Mars und sich zum Champion aller Klassen küren lassen. Um dem Gegner das Leben möglichst schwer zu machen, können wir auf den Plattformen gemeine Fallen aufstellen, die ihn für einige Sekunden einfrieren. *vw*

Schade, daß der Bildschirm von Flip-it & Magnose zweigeteilt ist. Dadurch werden die beiden Spielflächen ganz schön winzig. Man ist versucht, eine Lupe zur Hand zu nehmen, um die itzeligen Plattförmchen überhaupt zu erkennen. Zu allem Überfluß scrollt auch noch der Hintergrund und macht die Lage gänzlich unübersichtlich. Von diesem Manko abgesehen, sind die Abenteuer der beiden Wasserträger vom Mars ganz nett. Eine Bande niedlicher Monster in jedem Level, ein paar Rätsel und der zusätzliche Anreiz, dem Gegner zuvorzukommen und Fallen in den Hüpfweg zu bauen, um ihn aufzuhalten.



Geht so

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 47 %
nicht geplant	Grafik: 60 % Sound: 52 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 47 %	C 64
Grafik: 60 % Sound: 52 % Schwierigkeit: mittel	nicht geplant



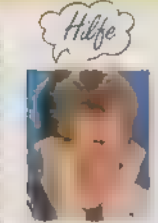
Ich bin ein liebes Nashorn und möchte nicht sterben (Amiga)

INDY FÜR ARME

Legend of the Lost

J... n Held der alten ... mm, stark und ... m sich seine täg... ev-Rat on leisten ... arbeitet er als ... finstersten Afri... essions Action-Ad... Legend of the Lost" ... bold Jack in vier ... lose verbundenen Action... en, daß er, ... ose, noch ... en hat. Zu ... ch m t se... die auf ... ndliche Du... senjäger vom Himmel. Hat er das heil überstanden, darf er am Boden vom Aussterben bedrohte Nashörner niedermetzeln. Anschließend gilt es, einen tätigen Vulkan sicher zu besteigen. In einem Berglabyrinth schließlich hüpft und klettert Jack umher, bis er seine geliebte Jane wieder in die Arme schließen kann. Feinden gilt es dabei geschickt auszuweichen. Jeder Level kann mit einem Paßwort direkt angewählt werden. vw

Hilfe

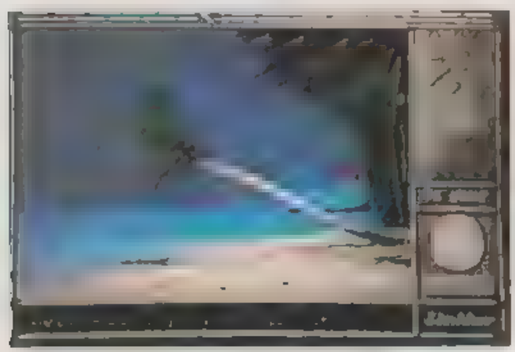


... nicht be... eses Joystick-Frechheit und gehört im tiefsten Dschungel vergraben. Irgend jemand hat wohl ein paar verstaubte Ladenhüter im Regal entdeckt und durch eine Rahmenhandlung zu einem Dschungelabenteuerquark verquirlt. Da schaue ich mir lieber einen alten Tarzan-Film im Fernsehen an, der bringt viel mehr Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik: 37% Sound: 22%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 24%	**C 64**
Grafik: 37% Sound: 22%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Auch auf Trauminseln lauert das Verbrechen (Amiga)



Rogue Trooper auf der Suche nach frischen Schurken (Amiga)

INSEL DER SÜNDE

Maupiti Island

Jerome Lange, der französische Detektiv, bekannt aus Lankhors Adventure "Der Landsitz von Mortville", greift wieder ein. Diesmal verschlägt es ihn und seine Spürnase in den Indischen Ozean. Durch einen Wirbelsturm an der Weiterfahrt mit seinem Schiff gehindert, macht er Halt auf "Maupiti Island" und gerät unversehens in einen mysteriösen Entführungsfall. Eine der acht auf der Insel ansässigen Personen ist der große Unbekannte und muß von Jerome durch intensives Befragen aus der Reserve gelockt werden. An über 150 Schauplätzen auf der Insel, die jeweils durch eine andere Grafik dargestellt werden, geht unser Detektiv unter Zeitdruck seinem gefährlichen Geschäft nach, wobei alle Handlungen über Menüs gesteuert werden. Ein Mausklick und unser Detektiv ist in Aktion. Er untersucht Gegenstände oder befragt Verdächtige. Die Dialoge sind digitalisiert und werden uns in schönstem Französisch dargeboten. Die deutsche Version wird komplett übersetzt, so daß auch nicht Französisch sprechende Spürnasen auf ihre Kosten kommen. *vw*

Leise summt der Ventilator. Kolibris schwirren durch die Luft. Palmen schaukeln sanft in der mittäglichen Hitze und diensteifrige Hausboys versorgen uns mit den nötigen Drinks. Eigentlich fehlt nur noch Humphrey Bogart mit einem Martini in der Hand. Unser Held Jerome läßt sich erstaunlich bequem durch die schwüle Atmosphäre von Maupiti Island steuern und ist dabei dank eines reichhaltigen Menüangebots erfreulich flexibel in seinen Handlungen. Spielerisch beschränkt sich der Software-Krimi auf das Anklicken von Befehlen und ist sicher nicht jedermanns Sache, also lieber erstmal probespielen.

STECKBRIEF

Genre [illegible]
Hersteller Lankhor, Zirka-Preis, 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 40 %**
nicht geplant	Grafik 66 % Sound 64 % Schwierigkeit mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

RAUHBEIN MUSS BLAU SEIN

Rogue Trooper

Ein unappetitlicher Atomkrieg tobt auf Erden: die "Südlichen" kämpfen gegen die "Nördlichen" und basteln zu diesem Zweck einen strammen Krieger im Genlabor zusammen. Er hat heilblaue Haut, breitere Schultern als eine Schrankwand und seine kulturellen Interessen beschränken sich aufs Kämpfen und Töten. "Rogue Trooper" heißt der nette Kerl, der in England ein gefragter Comic-Held ist und jetzt auch in Computerspielform dargereicht wird. Das Spiel besteht aus vier Teilen, von denen jeweils zwei unterschiedliche Spielprinzipien haben. In den Levels 1 und 4 stapft Rogue Trooper horizontal scrollend über den Bildschirm, verteilt per Feuerknopfdruck beherzte Fußtritte oder läßt seine Waffe krachen. Interessant aussehende Elemente der Hintergrundgrafik können untersucht und Schalter betätigt werden. Die beiden anderen Abschnitte sind Flugsequenzen, die in 3D-Grafik dargestellt werden. Der Packung liegt ein (englischer) Comic-Band mit 60 Seiten bebilderter Rogue Trooper-Prosa zum Nachschmökern bei. *hl*

Von Spielen zu Comic-Serien bin ich Schlimmstes gewohnt — da atmet man bei Rogue Trooper richtig gehend auf. Natürlich ist das Spielprinzip keine Jahreshauptversammlung der neuen Ideen, aber die Mischung ist ganz adrett. Ein bißchen boxen, ballern und Mini-Puzzles lösen zum einen, rumfliegen und Zubehör kaufen zum anderen, hübsch dargebracht und solide spielbar. Die Grafik ist Durchschnitt, die Soundkulisse eine knackige Mischung aus spannender Musik und satten Effekten. Kein Spiel für die einsame Insel, aber mittelfristig unterhaltsam. Fans der Comic-Vorlage werden nicht enttäuscht sein.

STECKBRIEF

Genre Action
Hersteller Krisalis, Zirka-Preis, 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 60 %**
nicht geplant	Grafik 64 % Sound 67 % Schwierigkeit mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant



Etwas geisterhaftes Spielprinzip. (Amiga)

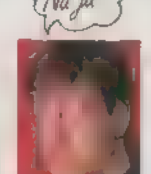
GESPENSTISCH

Tom and the Ghost

Tom ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf Weltreise; die erste Station ist ein vernebeltes schottisches Schloß. Wie soll es auch anders sein: Prompt wird Mami von einem bösen Geist entführt. Tom sitzt in der Ecke und heult gar bitterlich, da erscheint der gute Geist Sir Arrow, der Tom helfen will.

Im Action-Adventure "Tom and the Ghost" übernimmt der Spieler die Steuerung des Sir Arrow, während der kleine Tom ein ausgeprägt computerisiertes Eigenleben führt. Mit einer Pfeife kann der Spieler den Kleinen zu sich rufen, er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Platz. Im Lauf des Spiels findet Sir Arrow Teddybären, Burgers und Softdrinks, die ideale Motivation für einen Siebenjährigen, der die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder aufgebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der Burg, alle Nase lang kommt ein Körperloser angeschwebt. Der Geist des Sir Arrow hebelt dann mit einem äußerst irdischen Dolch die böser Geister weg, sofern der Kleine nicht schon kräftig mitgehackt hat. *al*

Na ja



Tom and the Ghost ist gerade einer ärgeren Gesichtsverzerrung entgangen. Das Spielprinzip ist derart antiquiert, daß man schon die Spinnweben sucht. Zwar peppt der kleine Tom mit seinem wilden Eigenleben das Spiel wieder ein wenig auf, aber das ändert leider auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit nicht besonders viel einfallen ließ. Grafik und Sound sind ganz nett, vor drei Jahren wäre das Spiel sicher toll gewesen, aber bei der Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen; mein Fall ist es nicht.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 53 %
nicht geplant	Grafik 45 % Sound 48 % Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant





Ein zaubernder Wicht. Action gibt's nicht (Amiga)

PACK DIE ZIPFELMÜTZE EIN

Spellbound

Wenn der Lehrer spurlos verschwindet, freuen sich die Schüler meist diebisch. Der Zauberlehrling in „Spellbound" nimmt das Ereignis hingegen zum Anlaß, die acht horizontal scrollenden Plattform-Levels des neuesten Psyclapse-Spiels verzweifelt suchend zu durchqueren. Findet sich ein Mitspieler, darf er sogar einen Klassenkameraden mitnehmen. Zum Glück konnte ihm der Meister vor seinem Verschwinden noch einige nützliche Zaubertricks beibringen. So kann der Spieler unter anderem schweben, kleinere Kampfzauber auslösen und sogar massive Feuer- und Wasserwände zum persönlichen Schutz vor den zahlreichen Tieren, Monstern und Dämonen heraufbeschwören. Sammelt er darüber hinaus gewissenhaft die herumliegenden Bomben, Heiltränke und Schlüssel, muß die Reise hin mit etwas Glück durch Sümpfe und unterirdische Kerkerkomplexe bis tief in die Hölle führen. So einfach das Spielprinzip, so kompliziert ist die Steuerung. Sowohl alle 16 Joystick-Funktionen als auch einige Zahlentasten wurden belegt. *wi*

Na ja.



War Psygnosis' „Killing Game Show" noch eines der besseren Hüpf-, Schieß- und Sammelspiele, wurde bei „Spellbound" nahezu alles falsch gemacht. Die Steuerung ist viel zu umständlich und führt dazu, daß man auf Zaubersprüche und Gegenstände während des Spiels nur äußerst selten zurückgreift. Tolle Effekte gibt's sowieso nicht zu bestaunen. Die Animationsphasen der mickrigen Protagonisten kann man an einer Hand abzählen, die lateinhaften Soundeffekte ebenfalls. Spellbound ist bettelarm an rasanter Action und spannenden Magieduellen; meine Motivation war so schon schnell restlos weggezaubert.



Genre: Action
Hersteller: Psyclapse Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 26%
Grafik 31% Sound 16%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 26%
Grafik 31% Sound 16%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



Masterblazer

198[illegible] war d[illegible] urtsstun[illegible] [illegible] els, das drei [illegible] te später w e e n [illegible] [illegible] st [illegible] en Was [illegible] m Ze ta ter [illegible] ST ei[illegible] Bit Version [illegible] entisch [illegible] erblazer [illegible] Lucasfilm [illegible] hand [illegible] Sp eier sch [illegible] am Bal bla[illegible] r der Ur[illegible] dert Ein [illegible] Spez a fahr[illegible] nnt eine [illegible] ber ein [illegible] gner sche [illegible] n — gewonnen [illegible] nerhalb eines [illegible] Zeitl m ts die [illegible] ssen hat [illegible] das eigen[illegible] Rotofoils [illegible] m Ba lbesitz [illegible] Rotofo l immer [illegible] Habt Ihr [illegible] hr mmer auf das gegnerische Tor zu Da der Bildschirm horizontal geteilt ist so daß jeder Spieler das Feld aus der Sicht seines Rotofoils sehen kann, sorgen die linken Richtungsänderungen bei Masterblazer-Neulingen für hektische Verwirrung Zusätzlich wird die schnelle 3D-Kugel ,agd durch das Tor selbst erschwert. Nach jedem Treffer rücken die beiden Torpfosten immer enger zusammen so daß gezielte Schüsse immer schwerer werden Wer ohne Kumpel auf Torehatz geht, darf sein Können gegen neun verschieden starke Computergegner unter Beweis stellen

Um das Ballblazer der 90er gegenüber dem Urahn etwas aufzupeppen, wurden um das eigentliche Originalspiel herum einige Neuheiten eingebaut. Da gibt es nun einen Ligamodus, in dem bis zu acht Teilnehmer im K.O.-System Tore schießen können Ein spezielles Rotofoilrennen ist ebenfalls vorhanden, sowie eine Art Museum, in dem Ihr Wissenswertes über technische Rotofoildaten und die Masterblazer Historie erfahrt. *mh*

Gut!

Eines der ungewöhnlichsten Computerspiele der 80er Jahre ist wiederauferstanden: Masterblazer bietet hinter netten optischen und akustischen Leckereien prinzipiell nicht mehr und nicht weniger als das klassische Ballblazer-Spielprinzip. Und Ballblazer war schon immer ein Programm, bei dem sich die Geister schieden. Die einen fanden's genial, die anderen bissen angesichts solcher exotischer Eigenheiten wie der automatischen Richtungsänderung des eigenen Fahrzeugs zürnend in die Tastatur. Wer die Ur-Version nie gespielt hat sollte Masterblazer deshalb keinesfalls blind kaufen. Das Programm ist keine taktisch-tiefgründige Mannschaftssport-Simulation sondern eine rassige Kreuzung aus Action- und Sportspiel

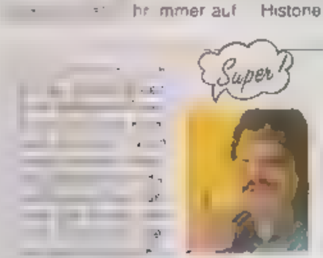
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis. 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 62% Sound 71%
	Schwierigkeit einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Gegner, sieh dich vor: gleich fällt für mich ein Tor (Amiga)

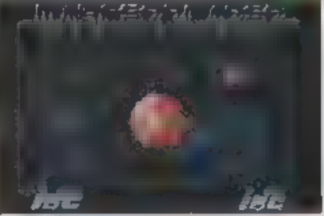


Super!

[illegible] wen daß meine [illegible] achbarn ebenso verständig sind denn Masterblazer hat nichts von der fantastischen Finesse des Kugel-Opas verloren Wer sich erstmal an das hektische Verhalten der Rotofoils gewöhnt hat schwitzt bei den Wettkämpfen gegen Freund oder Computer Blut und Wasser Die Grafik ist — dank der 16-Bit-Power — wunderbar schnell der Sound und die Musik auf dem Amiga grandios Erfreulich auch daß dank der zusätzlichen Features Masterblazer nicht nur ein einfacher Neuaufguß des Vorbildes ist







Von links nach rechts. Der Spielplan im Turniermodus, ein Blick ins Demo und das Hauptmenü in seiner ganzen Pracht (Amiga)

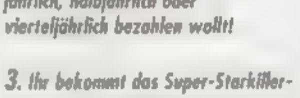

sehnsüchtig erwartet -
endlich gibt's POWER PLAY
zum Abonnieren!
- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
auf Herz und Nieren geprüft
den schwierigsten Spielen
den Preisvorteil
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
...oder wißt Ihr was Besseres??!

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



JAHRES-ANGEBOT

1 *Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!*



2. *Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!*



3. *Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!*

4. *Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!*

5. *Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!*

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Eure Nachricht an die Redaktion



MITMACH-KARTE

SPIEL DES JAHRES

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ________ haben mir besonders gut gefallen

1. ______________________ Seite ________

2. ______________________ Seite ________

3. ______________________ Seite ________

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen.

4. ______________________ Seite ________

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips

____

Eure Nachricht an die Redaktion

ABONNEMENT

[illegible] abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Lieferung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl) Alter

Datum, Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift

Datum, Unterschrift 01/AD 10 11

Bitte 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

SPIEL DES JAHRES

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Mein Spiel des Jahres ist:

Ich wünsche mir folgendes Spiel, falls ich gewinne:

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Alter

Bitte 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str 2

8013 Haar

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen. Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen.

☐

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Bitte 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar



Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkmen. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen Was mußt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico" Ihr mußt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12 Januar 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Transworld
4. Emlyn Hughes Soccer
5. Loopz
6. Lords of Doom
7. Welltris
8. Battle Command
9. Gremlins II
10. Puzznic

VCG Video Gamblers

Der VCG hat sich auf Videospiele spezialisiert. Das "Sprachrohr" dieses Clubs ist das Club Journal, in dem sich Spieletests und Berichte über Neuigkeiten auf dem Videospielemarkt ebenso finden wie Informationen über Bezugsquellen oder Kleinanzeigen, die von den Mitgliedern kostenlos aufgegeben werden können. Ein besonderer Service des Clubs sind Übersetzungen von Spielanleitungen aus dem Japanischen. Die Zeitschrift erscheint monatlich und liefert dem Videospielefreund eine Menge nützlicher Informationen für seinen Lieblingszeitvertreib. Als Beitrag für den VGC muß ein Obulus von 70 DM jährlich oder 40 DM halbjährlich entrichtet werden, dafür steht den Mitgliedern dann auch die clubeigene Hotline zur Verfügung.

Ihre "Top Five" des Jahres '90:

1. Phantasy Star (Sega Master System)
2. Space Harrier II (Sega Mega Drive)
3. Super Mario II (NES)
4. R-Type (PC-Engine)
5. World Court Tennis (PC-Engine)

T.U.C. — The Ultimate Computerclub

Der T.U.C. beschäftigt sich mit Public-Domain-Software für den Amiga (Ausnahme der Amiga 3000). Den Mitgliedern steht ein Club-Pool von ca. 3000 Programmen zur Verfügung, der ständig erweitert wird. Der Club hält seinen Kontakt zu den Mitgliedern hauptsächlich durch seine monatlich auf Diskette erscheinende Clubzeitschrift "Power-Bre", die eine aktuelle Liste der vom Club angebotenen Software, Tests, Berichte und Kurse enthält, und in der die Mitglieder kostenlos inserieren können. Die Diskette ist für 4 Mark erhältlich und bietet eine Menge an Informationen. Als Service bietet der T.U.C. günstige, bootblockvirenfreie PD-Programme an, darunter auch exklusive Serien, die nur für die Mitglieder erhältlich sind. Außerdem vertreibt der Club Katalogdisketten, die die PD-Programme ausführlich dokumentieren, bietet Hardware zu günstigen Preisen an und unterhält einen Digitalisier-Service. Weitere Serviceleistungen sind in Planung. Die Mitgliedschaft im T.U.C. ist kostenlos und verpflichtet zu nichts. Alle Leistungen des Clubs werden zum Selbstkostenpreis erbracht, er verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse.

Ihre "Top Five" PD-Programme:

1. AZ 1.50 (Fish 346)
2. Power Packer 2.3b (Fish 253)
3. StarTrek (AGAtron)
4. Pythagoras (Kickstart 271)
5. Risk 3.0 (AmSel 17)

Adressen

S.S. Computerclub Berlin
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: T.S.S. Computerclub Berlin
PLK 062 913 c
1000 Berlin 65

The Twentyone Century
Computertyp: C 64
Anschrift: TTC
The Twentyone Century
PLK [illegible]
2913 Apen 1

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

[illegible]
Computertyp: C 64
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, A[illegible]
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
[illegible]
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

Smartbomb
Computertyp: [illegible] Sega Mega [illegible]
Anschrift: Smartbomb
[illegible]
[illegible]

Scrypt Computer Club
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Player
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: [illegible]

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga [illegible]
Anschrift: [illegible]

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: PC [illegible]
Anschrift: [illegible]
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
[illegible]

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: M[illegible] Eppler
[illegible]

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Em[illegible]
[illegible]

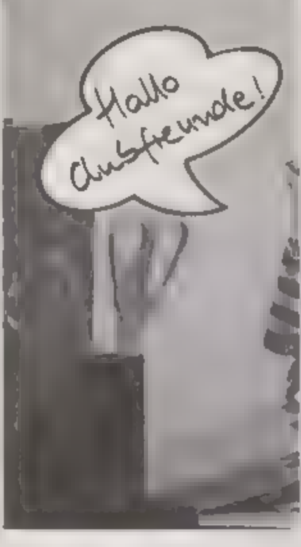
EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga [illegible]
Anschrift: [illegible]
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
[illegible]
An der Seilebahn 22
5411 Bendorf

PMS-Computerclub
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: [illegible]
Im Kreuzenberg 8
[illegible]

Elite-Fan-Club
Computertyp: Amiga [illegible]
Anschrift: [illegible]
5788 [illegible]

VGC Videogamblers
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]



Lynxanier Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Fun-Club
Computertyp: Sega Megadrive, PC-Engine
Anschrift: [illegible]
7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711 77 32 72

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift: Phoenix Computer Club
[illegible]
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks Computerclub
Agnesstr. 46
8400 Regensburg
Tel. 0941 76 222

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega/ PC Engine Club
Martin Geis[illegible]
[illegible]

Virus
Computertyp: [illegible] C 64
Anschrift: [illegible]

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde, mit dieser Ausgabe nehmen wir die gewohnte Form der Clubseite wieder auf: Jeder Club wird insgesamt dreimal in unserer Adressenliste aufgeführt, im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann die Gesamtübersicht aller Clubs nach Postleitzahlen sortiert. Alle Clubs werden außerdem von uns im Laufe der Zeit angeschrieben, damit wir sie etwas ausführlicher vorstellen können.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?





Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

The Guys of Kreativ
Computertyp: C 64
Anschrift: Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach

Til und Fit
Computertyp: Alle Amigas
Anschrift: Til und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund

Commodore-Computer-Club Anhalt
Computertyp:
Anschrift: Commodore-Computer-Club Anhalt Herrn Lubcher
VEB Elektromotorenwerk Dessau GmbH
PSF 211
DDR-4500 Dessau

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp:
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
[illegible]

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Anschrift: [illegible]

Lords of Imagination
Computertypen: [illegible]
Anschrift: [illegible]

THE PREDATORS GROUP inc.
Computersystem: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Club 68000
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Phoenix Computer Club
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Infinity Computerclub
Computertyp: [illegible]
C 128
Anschrift: Infinity Computerclub
[illegible]

PDC Public Domain Club München
Computertyp: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Softfun
Computertyp: [illegible] Amiga, Atari ST
Anschrift: [illegible]
7125 Adelsdorf

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari STE
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Björn Bernborn
Postfach 1141
2250 Husum

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Advanced Atari Club
Eltzumer Weg 18n
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64 MS Dos
Anschrift: Blackboys
PLK 024281D
3253 Hess-Oldendorf

T.E.S.
Computertyp: C 64
Anschrift: Matthias Holtkampe u. Martin [illegible]
Landwehr
4230 Wesel

T.S.M Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Anschrift: T.S.M Club
Voshalsfeld 63
[illegible]

T.u.C.
Computertyp: Amiga, alle außer 3000er
Anschrift: [illegible]
Birkengangstr. 26
5190 Stolbe

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: [illegible]
5466 [illegible]

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Club Österreich
[illegible]

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: Mega-Club
[illegible]

NEUZUGÄNGE

Red Riger
Computertyp: [illegible]
Leistungen: Tips & Tricks, Spieletips, Club [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: Tiger GmbH
Andre Hölck
[illegible]
Tel. 04121/ 85

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: [illegible]
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen: [illegible] Spiele
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

Kulanzabhängig?

Wie sieht die rechtliche Situation aus, wenn man sich für teures Geld ein Originalspiel gekauft hat, dann aber feststellen muß, daß es auf dem eigenen Computer nicht lauft, weil es anscheinend mit einer der Hardware-Erweiterungen nicht zusammenarbeiten will? Der Händler wird sich sicherlich oft darauf berufen, daß das Spiel ja auf anderen Computern problemlos funktioniert, die diese Erweiterungen nicht haben

Ich meine jedoch, daß in diesem Falle der Fehler beim Produkt selber, d.h. in der Programmierung zu suchen ist Hat man in einem solchen Fall Anspruch auf Umtausch, kann man sein Geld zurückverlangen oder ist man allein auf die Kulanz des Händlers angewiesen?

Sollte letzteres zutreffen, fände ich es unbedingt notwendig, von den Software-Herstellern einen deutlich sichtbaren Hinweis auf der Verpackung zu fordern, der auf solche "Inkompatibilitäten" hinweist. Damit könnten teure und ärgerliche Fehlkäufe vermieden werden

[illegible]

Da hast Du ein dickes Problem angesprochen Normalerweise wirst Du hierbei auf die Kulanz des Händlers angewiesen sein Einen Aufdruck auf der Packung anzubringen dürfte schwierig sein, da zu viele unterschiedliche Hardware-Erweiterungen für die einzelnen Computer auf dem Markt sind Außerdem gibt's ja den Aufdruck z.B. läuft mit Amiga 1000, Atari STE usw Wer irgendwelche exotischen Erweiterungen hat sollte nicht unbedingt darauf pochen, daß alle Programme damit arbeiten. *mh*

Color-Konfusion

Ab der Ausgabe 3/90 wird der gute alte Schwarz-auf-Weiß-Druck teilweise von einem verwirrenden Schwarz-auf-Bunt-Druck ersetzt. Gerade hatte die Power Play ein Höchstmaß an Übersichtlichkeit zu bieten, da kamen diese ekligen, verwirrenden Farben

Außerdem habe ich noch eine Frage: Wann wird die PC-Engine voraussichtlich offiziell in Deutschland zu haben sein?

[illegible]

Offiziell ist bis jetzt noch kein Erscheinungsdatum bekannt *jp*

Technikproblem

Vorweg möchte ich Euch erstmal ein großes Lob für das *POWER*-Thema in der 11/90 aussprechen; es war wirklich mal Zeit, die MS-DOS-Computer unter die Lupe zu nehmen Allerdings habe ich als Besitzer eines solchen Gerätes auch noch eine spezielle Frage: Ich möchte mir demnächst eine Soundkarte zulegen Kann man die Adlib-Soundkarte direkt an eine kleine Stereobox anschließen oder geht das nur mit dem Sound-Blaster? Außerdem möchte ich gern wissen, ob es sich überhaupt noch lohnt, die Adlib-Karte zu kaufen oder ob ich mir gleich den Sound-Blaster zulegen sollte?

Michael Dubber, Hamburg

Der Anschluß der Soundblasterkarte an kleine Stereoboxen ist normalerweise kein Problem, da diese einen eingebauten 4-Watt Verstärker hat Das einzige, was hier vonnöten ist, ist ein Extrakabel das aber im Audiofachhandel erhältlich ist Bei der AdLib-Karte sollte ein normaler Audioverstärker zwischen die Karte und die Boxen geschaltet werden. Unterschied Soundblaster/AdLib siehe *POWER PLAY* 11/90. *mh*

Faerghail meldet sich

Wir würden uns freuen, wenn wir uns einmal öffentlich zu unserem Projekt äußern könnten. — Ich nehme an, daß der bei Euch erschienene Testbericht zu "Legend of Faerghail" einen nicht unbedeutendenden Anteil am großen Erfolg des Spieles hat. Wir haben uns über die Bewertung im Vergleich zu der von "Dragonflight" gewundert Mathias, der Grafiker, auch für seine aufbrausende Art bekannt, war kurz davor, Feuer zu speien, als er der 66 Prozentpunkte gewahr wurde, die "Legend of Faerghail" von Euch erhalten hat. Jetzt da ich gerade die zwei Spalten Text zur Erklärung der Wertung in der Oktoberausgabe lese, halte ich es für angebracht, meine Sicht von Grafik und Spielumfang zur Diskussion zu stellen. Wir hatten große Teile des Spieldesigns zur selben Zeit entwickelt wie das Programm selbst. Beide Arbeiten liefen parallel und nicht immer nach unseren Vorstellungen ab. ReLINE Software und Softgold lieferten immer neue Zusatzideen, warfen uns dabei aber unbeabsichtigt auch "Knüppel zwischen die Beine". So fällt z.B die "Kampfanimation" komplett aus dem Rahmen; sie war nicht unsere Idee und mußte sehr spät auf Wunsch unseres Producers integriert werden. Viele Änderungen im Programm wurden während des Erstellens des Storyboards vorgenommen. Das übliche Schema "Rohprogrammierung eines spielfähigen Programms mit anschließender Bearbeitung der spielerischen Schwachen" gab es bei uns nicht. Wir hatten eine sehr klare Vorstellung von der Bedienerobertläche des Spieles. Die Anordnung der Grafik- und Bedienungselemente war ursprünglich nach Funktionsgruppen getrennt. Ge-

nauer Es gab Bereiche, in denen Text erschien und eingegeben werden konnte, und Bereiche, in denen Grafik angezeigt und in denen man mit der Maus operieren konnte. Unversehens gerieten wir dabei ins Kielwasser von "Bard's Tale", was uns von vielen Seiten angekreidet wurde. Es hat seine Zeit gekostet, ein System zu finden, an dem sich der Spieler in jeder Situation orientieren kann. Die jetzige Gestaltung ist eine Verfremdung des Ursprungskonzeptes. Ich kann über sie nicht ganz glücklich sein, aber sie war der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns mit dem Producer einigen konnten. Auf jeden Fall glaube ich, daß wir im Mittelfeld zwischen den beiden Extremen der schlechten Benutzerführung von "Star Command" und der sehr guten Benutzerführung von "Dungeon Master" liegen. Um eine Bewertung des grafischen Aufwands im Spiel hat sich bisher noch niemand bemüht. Ihr gebt an, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Amiga-Spielen den Rechner nicht bis zur Grenze des oberen Standards ausnutzt. Ich will und kann nicht das Gegenteil behaupten, möchte aber einiges dazu erklären: Der Speicherplatz und die Nachladezeiten sind das größte Problem. Mit dem neuen Grafikpacker, den wir jetzt verwenden, hätten wir mühelos noch mehr und noch detailreichere Grafik auf die Disketten "quetschen" können. Das Spiel habe ich so programmiert, daß so wenige Diskettenwechsel wie möglich zum Spielen notwendig sind. Zum Durchspielen eines einzigen Dungeons, Laden der Menus und der Grafiken müssen keine Disketten gewechselt werden. Dies hätte bei einer platzoptimierten Aufteilung der Grafiken nicht der Fall sein können (siehe die Atari-Version des Spieles). Das Grundkonzept zielt nicht auf eine Installation des Spieles auf Festplatte ab. Die Zielgruppe verfügt nicht unbedingt über die entsprechende Hardware (Ausnahme: die PC-Version, die mit größeren Platzproblemen als die Amiga/ST Version zu kämpfen hat und nur von Festplatte aus gespielt werden kann). Wir mußten von der minimalen Ausstattung eines Rechners ausgehen. Das Spiel enthält in der Amiga-Version auf einem 512-KByte-Rechner keine besonderen Grafik- und Soundeffekte. In der Tat ist die "kleine" Version unser Stiefkind geworden.

Graf Bartner, Hannover

Natürlich sind wir uns bewußt, welchem Druck die Programmierer, gerade auch von seiten der Produzenten ausgesetzt sind. Viele gute Ideen müssen dann zwangsläufig unter den Tisch fallen. Jetzt zu Deiner Kritik an der Grafikwertung. Im Vertrauen, ich war selber nicht so glücklich mit den 66 Prozent, weil dadurch der Eindruck entstehen könnte, daß "Legend of Faerghail" nur knapp über dem Durchschnitt liegt. Wir müssen jedoch in der Grafikwertung alles berücksichtigen, was auf dem Bildschirm geboten wird. Gerade der animierte Kampfbildschirm, Du hast es bereits erwähnt, ist nicht nur vollkommen überflüssig, sondern stört auch den guten Gesamteindruck. Das war auch der Hauptgrund, warum die Grafikwertung etwas nach unten gerutscht ist. Ihr habt trotzdem allen Grund, auf Euer Produkt stolz zu sein. *vw*

Einwand

Ich möchte eine Bemerkung zu Euren Spielbeschreibungen anbringen. Gelegentlich fiel mir auf, daß Ihr bei der Beurteilung von sog. Ballerspielen oder anderen Spielen, die doch recht realistische Simulationen von Kriegsereignissen darstellen (z.B. Silent Service), einen meiner Meinung nach recht wesentlichen Punkt vergeßt. Ihr wißt doch sicherlich, daß Ihr durch Eure Tests einen nicht geringen Einfluß auf das Kaufverhalten Eurer Leser habt — den größten Teil dürften dabei die Jugendlichen stellen. Wenn Michael Hengst in seiner Kurzfassung dann Begriffe wie "und das herrliche Wumm der Bordkanone" und "Auftauchen, Bordkanone klar — Feuer frei.." verwendet, so steht diese zumindest im Wort positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen im Gegensatz zu Eurer Verantwortung, als Kritiker auch Begriffe wie Ethik und Moral nicht unberücksichtigt zu lassen. Ich bin der Meinung, daß neben Grafik und Sound gerade auch der Inhalt eines Spieles stärker berücksichtigt werden sollte.

Klaus Fahland, Münster-Roxel

Man mag mir durch die obengenannte Wortwahl vielleicht eine positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen unterstellen — das will ich gar nicht abstreiten. Für mich persönlich ist es moralisch vertretbarer, auf dem Computermonitor ein paar Pixel zu versenken (denn damit tue ich keinem weh), als in Wirklichkeit ein Schiff mit 2000 Mann Besatzung abzuschießen. Ich bin der Meinung, wenn alle Generäle dieser Welt ihre militärischen Gelüste nur am Computer austoben würden, hätten wir ein paar Kriege weniger auf unserem Planeten. Zudem kommt hinzu, daß ich bei Silent Service II keine kriegsverherrlichende Aspekte gefunden habe. Wenn allerdings die Propagandakeule so furchtbar zuschlägt, wie z.B. in Spektrum Holobyte's "Tank", ist dies auch in meinem Meinungskasten nachzulesen. *mh*

Kontroverse

In der Rubrik Leserbriefe findet ja ein totaler Meinungskrieg statt. Ich bin selber Adventure-Fan, spiele aber auch gerne mal Action- oder Geschicklichkeitsspiele. Durch die Power Play wird man erstklassig über Spieletips und -Tests informiert. Die Tatsache, daß nicht jeder den gleichen Geschmack hat, sollte nicht dazu verleiten, die eine oder andere kritisierte Rubrik einfach wegfallen zu lassen. Ich finde, daß Eure Zeitschrift den richtigen Pep hat und ihn auch behalten sollte.

Frank Wendel, Mannheim

Physiognomien

In der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* bin ich beim Anblick des nun vollbärtigen Testers beinahe vom Stuhl gefallen. Also Michael, Spieletestbilder nur noch mit Vollbart; sieht echt gut aus! Auch Volker Weitzens fliegenfangendes Fahrradfahrergrinsen (und seine Tests) gefallen mir gut, da habt Ihr sicher keinen Fehlgriff getan.

Florian Haase, Lohhof-Süd

Game Boy schlägt zurück

Gerade lese ich — nichts Schlimmes ahnend — die Leserbriefe in der neuen *POWER PLAY* (Ausgabe 11/90) durch, als ich plötzlich auf den Brief "Piep-Piep-Gerät" von A. Görgen treffe. Wie kann sich dieser Mensch nur derart über den Game Boy hermachen? Weiß er denn überhaupt, wovon er schreibt? Mal abgesehen davon, daß es ihm offenbar noch nicht aufgefallen ist, daß das Lynx Unmengen von Batterien verbraucht, meckert er in seinem Brief an Dingen herum, die beim Lynx auch nicht viel anders sind. Zum Beispiel beschwert er sich über den Minibildschirm (der beim Lynx nicht größer ist), über das Minimaljoypad (das beim Lynx dasselbe Format hat) und die nicht vorhandene Spielfeldbeleuchtung — die aber dazugekauft werden kann. Es gibt nämlich einen Zusatz namens Game-Light, der das Bild nicht nur voll beleuchtet, sondern es zusätzlich auch noch vergrößert. Gameboy und Game-Light sind zusammen immer noch billiger als das Lynx. Und was will er eigentlich mit einem Joystickanschluß (besitzt das Lynx etwa einen?). Außerdem möchte ich ihn sehen, wenn er sein Lynx in seiner Hosentasche trägt, bevor er sie nicht in eine Einkaufstasche umgearbeitet hat! Nun noch eine Frage. Werdet Ihr das Game-Light testen?

D. Lemp, Staufenberg

Ja, wir werden das Game-Light in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. *mg*

Es ist wirklich faszinierend, zu verfolgen, wie immer gleich das Kindergeplänkel losgeht, wenn zwei Geräte in Konkurrenz stehen. Irgend jemand fühlt sich immer auf den Fuß getreten, wenn über seine "Nonplusultra-Maschine" weniger Lobeshymnen verbreitet werden als über den "elenden Konkurrenzausschuß". Im Augenblick braut sich ein Zwist zwischen Lynx- und Game Boy-Besitzern zusammen, wie mir scheint. Normalerweise sollte man ja über einer solchen Rangelei stehen, aber die "Niedermache" von Andreas Görger (Heft 11/90) hat der Game Boy nicht verdient. Sicherlich hat das Lynx technisch die Nase vorn, aber weder Game Boy noch Lynx können eine richtige Spielkonsole ersetzen, sondern sind als Zeitvertreib für unterwegs gedacht.

Will ich also das absolut komplexe Spiel mit Tausenden von Farben und Super-Stereosound, muß ich sowieso zu Hause meinen Amiga mit Disketten füttern — aber für die Kurzweil unterwegs ist doch wohl der Spaß am Spiel entscheidend. Für den Game Boy gibt es nun mal mehr als ein Dutzend wirklich hervorragende Module, während hierbei das Lynx eher mit dem Ofenrohr ins Gebirge schaut. Der Game Boy bringt auch ganz anständige Grafiken, wie z.B. das Modul "Double Dragon" beweist — und obwohl der Bildschirm Kleinstformat hat, habe ich noch keine Probleme mit der Spielbarkeit gehabt. Spielt man nicht gerade ein schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, in acht Richtungen zu fliegen, kommt sicherlich ein jeder mit der Steuerung klar, die sich ja bereits beim Nintendo-Videospielsystem bewährt hat. Der "mickerige Piepsound" des Game Boy hört sich gleich viel besser an, wenn man die mitgelieferten Ohrhörer benutzt (dann ist nämlich auch Stereo angesagt). Vor allem kann ich den Game Boy elegant in jeder Jackentasche verstauen, während das Lynx so handlich wie der kleine Brockhaus ist. Der Batterieverbrauch des Game Boy nimmt sich auch wesentlich sparsamer aus, was bei längeren Spielsessions sehr zu begrüßen ist. Last but not least finde ich den deutlich niedrigeren Preis bei Gerät und Modulen des Game Boy vorteilhaft, denn wenn man nebenbei noch einen Computer mit Software zu versorgen hat, ist es gut, wenn die Module fürs Handheld den Geldbeutel nicht zu sehr belasten. In der nächsten Zeit sind sowieso noch einige neue Handhelds auf dem deutschen Markt zu erwarten, dann wird sich zeigen, wer das Rennen macht.

Nicht leicht zu haben

Als ich in der Ausgabe 10/90 den Joystick Competition Pro Star entdeckte, war ich sofort fasziniert. Die große Enttäuschung folgte aber sofort darauf. Ich konnte diesen Joystick nirgendwo kaufen, so sehr ich mich auch bemühte. Dann sah ich aber in der nächsten Ausgabe, daß Ihr diesen Joystick als Prämie für eine Abonnentenwerbung anbietet. Daher wende ich mich nun vertrauensvoll an Euch: Seid doch bitte so nett und sagt mir, woher Ihr diesen Joystick bekommt.

Wir haben uns erkundigt. Die Kaufhausketten Karstadt und Horten haben beide den Competition Pro Star in ihrem Warenangebot aufgenommen, dort solltest Du also fündig werden. *up*

Verwechslungskünstler

Wenn ich alles aufzählen müßte, wieviel Ihr dieses Jahr verdreht, verwechselt und vertauscht habt, dann wären meine tausend Blatt Umweltdruckerpapier voll beschrieben. Aber ich muß sagen, Eure Wertungen sind perfekt. Die Stimmung scheint fast immer gut zu sein. Eure Berichte über die Messen sind ja gut und schön, aber fast etwas zu umfangreich. Ich meine, die meisten Leser wünschen sich ein paar mehr Tests. Positiv ist auch, daß Ihr jetzt über 160 Seiten Umfang habt. Ist ja super, daß Ihr nun endlich wieder den Schwierigkeitsgrad drinhabt. Eure Zeitschrift ist, trotz allem, mit Abstand die beste.

Ich glaube, das Lynx wird es nicht sein

Michael Weidenschlager, Bad Endorf

Als ich in der *POWER PLAY* 11/90 den Brief uber die Nachteile des Game Boy las, und daß er nur etwas für Kinder sei, hab ich mich ziemlich aufgeregt. Ich bin kein Lynx-Hasser, aber trotzdem kann Andreas nicht einfach solche Behauptungen aufstellen. Jedes Gerät hat seine Vor- und Nachteile. Für mich war ausschlaggebend, wie lange ich mit dem tragbaren Gerät wirklich unabhängig ohne Stromkabel spielen kann — und da hat nun eindeutig der Game Boy die Nase vorn. Bis zu zehn Stunden Stunden Spielzeit mit vier AA-Batterien ist eine lange Zeit. Selbst mit Akkus erreicht man mindestens acht Stunden Spielzeit. Hier zeigt sich eben, daß der Schwarzweißbildschirm auch seine Vorteile hat: Beim Lynx schraubt sich der Stromverbrauch durch den Farb-LCD leider stark in die Höhe. Die Spieldauer ist damit sehr begrenzt; maximal eine halbe Stunde mit sechs normalen Batterien ist einfach zu kurz! Und nur mit dem Lynx zu Hause am Kabel zu spielen, ist einfach zu langweilig. Da kann ich mir gleich ein richtiges Videospielgerät mit großem Bildschirm zulegen

[illegible]

Ich habe grundsatzlich nichts gegen den Atari-Lynx, es handelt sich hierbei eindeutig um ein leistungsfähiges Produkt

Der ganze Brief von Andreas Görgen erinnert mich jedoch an den mittlerweile (Gott sei Dank) beigelegten Streit zwischen Atari-ST- und Amiga-Besitzern.

Jan Gretza, Herbe

Dem Leserbrief von Andreas Görgen kann ich voll zustimmen! Auch wenn ich als Besitzer eines MS-DOS-Rechners mit diesem Problem eigentlich weniger zu tun habe, habe ich immer wieder beim Lesen von Vergleichen zwischen Game Boy und Lynx festgestellt, daß das Lynx dem Game Boy weit überlegen ist.

Zum einen ist wohl fur den Kauf nicht nur entscheidend, ob genugend Software zur Verfugung steht und ob der Preis niedrig ist, sondern doch auch, ob das Spielen nach einem Monat immer noch Spaß macht. Sobald die Software-Häuser die technischen und die Preis-Leistungs-Vorteile des Lynx erkannt haben, wird die Auswahl an Software für dieses Gerät die Fulle der Game Boy-Module sicher noch übertreffen. Wer wurde denn heute noch einen C-64 mit Monitor, Floppy usw. kaufen, nur weil es zur Zeit noch die meisten Spiele für ihn gibt? Die Entscheidung wurde doch sicher zugunsten eines zukunftsorientierteren Computers, wie etwa des Amiga 500, ausfallen.

Gerd Kaulmann, Arolsen

Ich möchte hiermit den Brief von Andreas Görgen kritisieren. Da ich selbst einen Game Boy besitze, könnte der Brief parteiisch werden. Ich werde mich aber bemuhen, das zu vermeiden. Ich habe mir das Lynx letzte Woche mal genauer angesehen und war angenehm überrascht — dieses Gerät war wirklich nicht schlecht. Was mich aber störte, war die Größe, der übermäßige Batterieverbrauch und die geringe Anzahl verfugbarer Spiele. Zwar ist "California Games" sehr gut, aber sonst sind die Module nur Mittelmaß. Das soll nicht heißen, daß es zum Game Boy nur Super-Spiele gibt, aber alles in allem sind sie doch qualitativ besser. Aber nun zum Brief:

1) Ich weiß gar nicht, was Andreas an dem Bildschirm des Game Boy auszusetzen hat. O.K. bei funf oder sechs Spielen könnte man sich die Augen wirklich uberanstrengen, aber z.B. bei Super Mario Land ist das nun wirklich kein Problem. Wer aber trotzdem nichts sieht, sollte mal die Augen aufmachen, meistens hilft das.

2) Auch mit der Kritik am Joypad bin ich nicht einverstanden. So winzig ist es ja nun auch wieder nicht, man sollte es nicht übertreiben.

3) Nun zur Handlichkeit: Wie Heini (Gruß!) schon richtig gesagt hat, ist das Lynx auch nicht unbedingt handlich. Vielleicht könnte Andreas mir mal erklären, wie man das Ding in die Hosentasche bekommt — falls das überhaupt möglich ist (Stopf, Reiß..).

Fazit: Wer sich nicht entscheiden kann, ob er den Game Boy oder das Lynx kaufen soll, sollte es mal mit dem Motto "Wenn zwei sich streiten..."versuchen, und sich mal das Turbo Express von NEC anschauen. Ich jedenfalls bleibe beim Game Boy!

Roger Keidel, Mannheim

Mehr Technisches

Ihr solltet mehr Infos über die technischen Daten eines Spiels geben. Ich vermisse bei Euch Angaben über Scrolling, wie viele Disks das Ganze hat, ob es schnell lädt und gut gepackt ist, wer es programmiert hat. Und bei Amiga-Spielen möchte ich wissen, ob es sich wieder einmal um eine 1:1 ST-Umsetzung handelt oder ob der Amiga zufälligerweise mal ausgenutzt wird (z.B. bei "Battle Squadron"). Ich glaube, daß es sinnlos ist, überhaupt noch ST-Programme zu testen. In England ist der Amiga jetzt schon Nr. 1. Was das heißt, ist wohl klar: Der ST kann sich zum 800 XL ins Grab legen und vermodern. Wenn es diesen Computer nicht gegeben hätte, wären die Spiele auf dem Amiga heute schon ausgereifter.

Sascha Ostermann, Enzersdorf

Platzschinder

Nicht selten wird meines Erachtens bei den Spielbeschreibungen zu wenig Information über das Spiel selbst geliefert, vor allem in den Halbseitentests. Der Platz, der dem Spiel eigentlich zustehen würde, ist nicht das eigentliche Problem. Vielmehr verschlingt der Zeichensatz viel zuviel Platz. Nehmt doch einfach den Schriftsatz, den Ihr auch für die Kurztests verwendet oder zumindest den, der in dem Kästchen mit der persönlichen Meinung des Testers benutzt wird. Meiner Meinung nach sind beide gut lesbar und man kann dann in einer Zeile bis zu zehn (!) Buchstaben mehr unterbringen. Das hätte zur Folge, daß für die Beschreibung des Spiels mehr Platz zur Verfügung stände, der Leser könnte sich also ein besseres Bild machen. Ein Nachteil wäre allerdings, daß Ihr Redakteure dann mehr Arbeit hättet. Aber daran würde es doch wohl nicht scheitern, oder?

Jörg Hubschmann, Roding

Vielen Dank für Deine Anregung, an der Arbeit soll's nun wirklich nicht scheitern. Wir sind prompt ins Layout gerauscht und haben uns so eine Musterseite basteln lassen. Leider wirkt die komprimierte Schrift, die wir bei den Kurztests verwenden, bei längeren Artikeln sehr wirr und fuzzig, und wir wollen POWER PLAY nicht unbedingt eine Lupe beilegen. *al*

Unverzichtbar

Ich möchte hiermit zu einem Leserbrief aus der *POWER PLAY* 10/90 Stellung nehmen. In diesem Brief meinte Stefan Schwedzik, daß man Komplettlösungen nicht mehr veröffentlichen sollte. Ich glaube, man kann mit kurzen Cheats nicht wesentliche Hilfen zur Lösung eines Adventures geben. Als Beispiel nehme ich die etwas ältere Lösung zum Indiana Jones Adventure. Dieses Spiel ist Nr. 1 in der Spiele-Hitliste, was zeigt, daß nicht nur öde Ballereien wie "Xenon II", die mit einem einzigen Cheat-Modus lösbar werden, Zuspruch erhalten, sondern auch anspruchsvollere Spiele (z.B. von Lucasfilm Games oder Sierra). Deshalb sind Komplettlösungen mit Karten, egal wie lang sie sind, unverzichtbar, um einem großen Teil der Computerspieler beim Lösen ihrer Lieblingsspiele zu helfen.

Michael Rottweiler

...und noch mehr Game Boy

Ich habe die Absicht, mir in den nächsten Wochen einen Game Boy zuzulegen, deshalb habe ich zwei Fragen, die wichtig für mich sind.

1) Kann man die Grafik eines Game Boys mit der des C 64 vergleichen?

2) Wie verhält sich die Soundqualität zu anderen Computern?

Und noch ein Tip: Bringt doch auch Leserhits für den Game Boy in die Chart Attack.

Matthias Bu... , E...

zu 1: Die Grafik des Game Boys kann man nicht mit der eines C 64 vergleichen, da der Game Boy ohne Farben auskommen muß. Er kann leider nur Schwarzweißgrafiken herverzaubern.

zu 2: Der Game Boy bietet Vier-Kanal-Stereo-Sound. Die Soundqualität ist somit besser als beim Atari ST, dem Sega Master System und den MS-DOS-Computern ohne Soundkarte, aber schlechter als beim Amiga oder dem Sega Mega Drive. *mg*

Essentiell

Eure Einleitungsseite ist wieder super. Sehr lustig war der Gag mit dem Mega-Drive in der Tiefkühltruhe. Da sind wir schon bei meinem neuen Lieblingsthema. Nachdem der Amiga aus dem Kampf gegen den ST deutlich als Sieger hervorging, hat er jetzt aber keine Chance mehr gegen das Mega Drive zu bestehen. Also Konsolen rein! Wie steht es eigentlich mit Tastatur und Disklaufwerk für das Mega-Drive aus?

Alexander Sch..., Eikeles

Eine Tastatur ist unseres Wissens nicht für das Mega Drive geplant. Als nächstes soll im Frühjahr in Japan ein CD-ROM, etwas später ein Diskettenlaufwerk (3,5 Zoll) erscheinen. Ob diese Zusatzgeräte offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, steht leider noch nicht fest. Als Importe werden sie aber auf jeden Fall angeboten. *mg*

HALL OF FAME

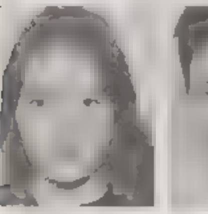
HIGHSCORES

Diese halbe Seite der „POWER PLAY" ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video,- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für die Roboterschlacht „Paradroid 90" — also ran an Maus und Joystick.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse: *mh*

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München





Anja Nolte spielt Rainbow Island

Sebastian Martin siehl auf Bolo

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

Battlehawks
Amiga 2 107 von Jens Lindner Regensburg

Bolo
ST 132 770 von Sebastian Martin Berlin

California Games
L 420 Surfen, von Marc Oesch CH Bern

Colums
Mega-Drive 19 776 723 von Dirk Martin Kronberg

Gradius
NES 1 743 700 von Joachim Frevel Zweibrücken

Nebulus
A 116 10 von Kai Ole Schobber Pewsein

Nemesis
Game Boy 228 900 von Jost Schneider Hamburg

Puffy's Saga
Amiga von Christian Pichler A Linz

Rainbow Island
Amiga von Anja Nolte Stolberg

Rainbow Island
ST von Thiele Petershagen

Slime World
Lynx 8.348.000 von Andre Linken, Maintal

Spherical
Amiga 43 959 von Tim Darey Rosenheim

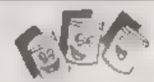
Tetris
Game Boy 201 742 von Torsten Blaser Köln

Tetris
Game Boy 187 036 von Olaf Jobmann Rüsselsheim

Tetris
Game Boy 305.115 von Olaf Dibjick Mainz-Finthen

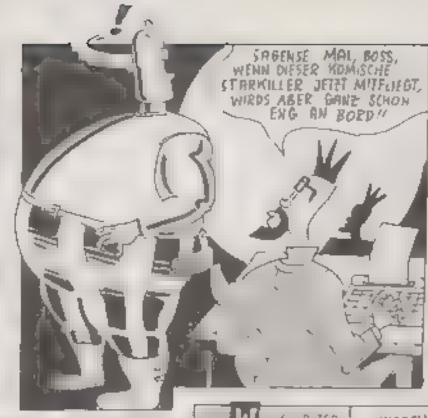
STARKILLER

Rent an Unhold GmbH Folge 6



"ÜBERREDUNGSKUNST"

UNFREIWILLIG GELANGT STARKILLER AN BORD VON TRANTORS UND DR BOBOS RAUMSCHIFF WIRD DIE EHEMALIGE GEISSEL DER GALAXIS BEHILFLICH SEIN, DAS ORAKEL VON DONDOKODON ZU FINDEN?







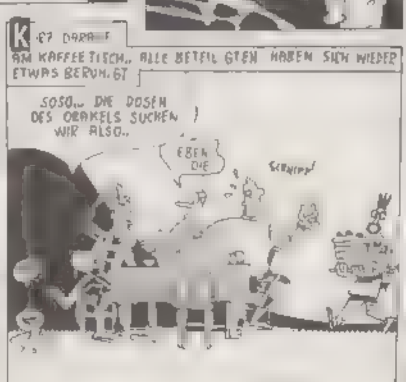




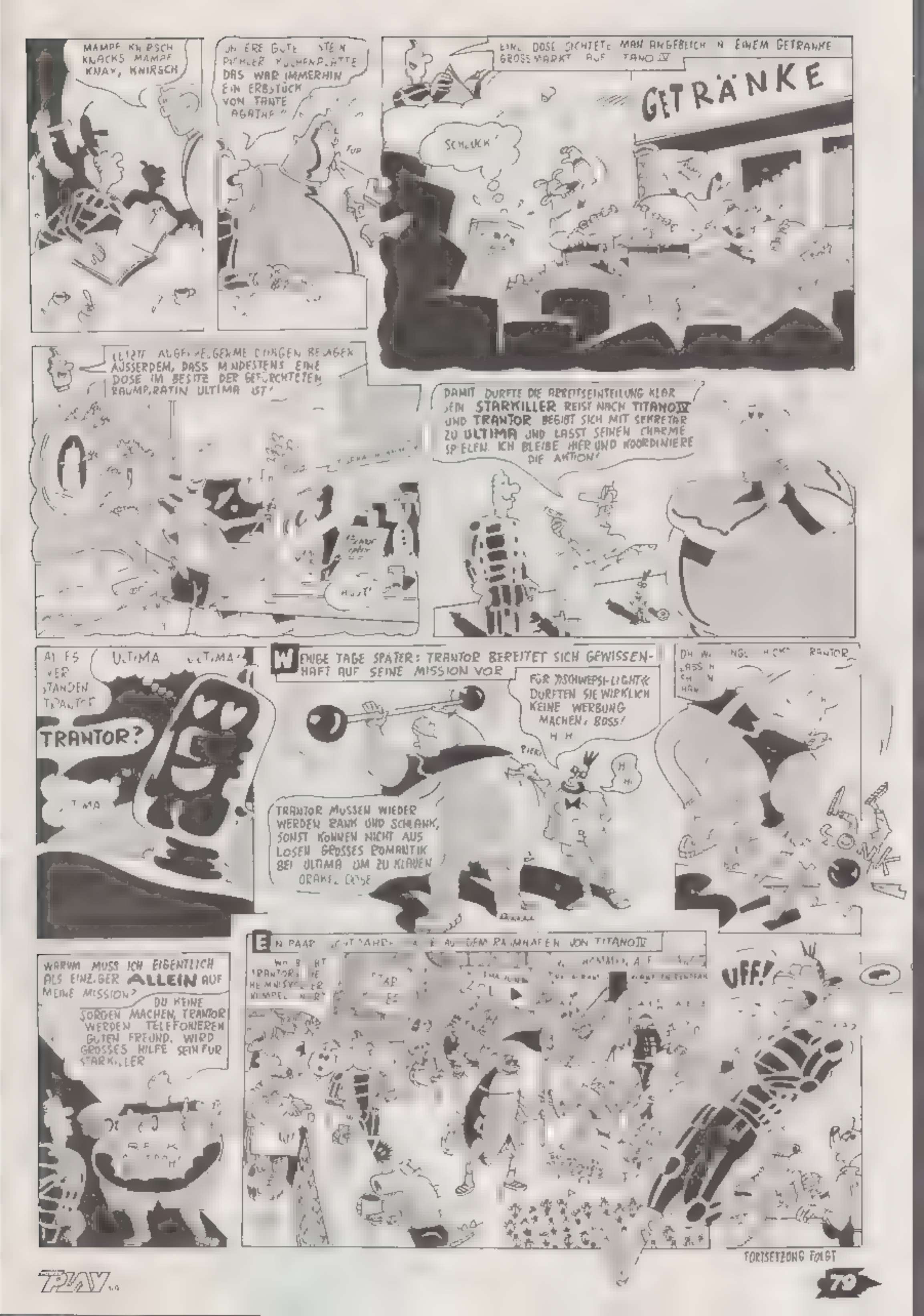











MAMPF KNIRSCH
KNACKS MAMPF
KNAX, KNIRSCH
DAS WAR IMMERHIN EIN ERBSTÜCK VON TANTE AGATHE
EINE DOSE SICHTETE MAN ANGEBLICH IN EINEM GETRÄNKE GROSSMARKT AUF TANO IV
GETRÄNKE
SCHLUCK!
AUSSERDEM, DASS MINDESTENS EINE DOSE IM BESITZ DER GEFÜRCHTETEN RAUMPIRATIN ULTIMA IST!
HUST!
DAMIT DÜRFTE DIE ARBEITSEINTEILUNG KLAR SEIN. STARKILLER REIST NACH TITANO IV UND TRANTOR BEGIBT SICH MIT SEKRETÄR ZU ULTIMA UND LÄSST SEINEN CHARME SPIELEN. ICH BLEIBE HIER UND KOORDINIERE DIE AKTION!
ULTIMA
TRANTOR?
WENIGE TAGE SPÄTER: TRANTOR BEREITET SICH GEWISSENHAFT AUF SEINE MISSION VOR
FÜR »SCHWEPSI-LIGHT« DÜRFTEN SIE WIRKLICH KEINE WERBUNG MACHEN, BOSS!
TRANTOR MÜSSEN WIEDER WERDEN RANK UND SCHLANK, SONST KÖNNEN NICHT AUSLÖSEN GROSSES ROMANTIK BEI ULTIMA UM ZU KLAUEN ORAKEL DOSE
WARUM MUSS ICH EIGENTLICH ALS EINZIGER ALLEIN AUF MEINE MISSION?
DU KEINE SORGEN MACHEN, TRANTOR. WERDEN TELEFONIEREN GUTEN FREUND. WIRD GROSSES HILFE SEIN FÜR STARKILLER
UFF!
FORTSETZUNG FOLGT



Comic NEWS

Als Comicstrips in Zeitungen herauskamen, wurden auch Tiere als Comic-Helden entdeckt. Meistens sind diese "Fabel-Comics" lustig, belanglos und heiter. Eine wohltuende Ausnahme macht da die Antwort auf Humphrey Bogart, **Canardo**. Canardo ist eine Ente, arbeitet als Privatdetektiv gegen harte Währung und lebt in einer Welt, in der sich die Tiere wie Menschen aufführen und die Menschen meist auf niedrige animalische Triebe reduziert sind. Ein Detektiv im Trenchcoat, die Hand immer griffbereit an der Whiskeyflasche und im Schnabel eine Zigarre.

Jetzt endlich sind die Abenteuer Canardos auch als Taschenbuch erhältlich. In dem **Carlsen-Pocket "Der aufrechte Hund"** begleitet der gefiederte Macho-Detektiv einen abgerissenen Straßenköter auf eine Reise in ein kleines Dorf, in dem mysteriöse Dinge vor sich gehen. Ein skurriler Spaß nicht nur für Freunde der "schwarzen Serie".

Mehrfach preisgekrönt und bereits als Kultcomic gehandelt sind die Werke des spanischen Künstlers **Miguelanxo Prado**. Im **Ehapa**-Verlag erscheinen nun nach einer Vorveröffentlichung im Magazin **Schwermetall** die Detektivgeschichten **Manuel Montano**. Auch Prado lehnt sich an Bogarts Interpretation des Detektivs an: langer Trenchcoat, weicher Hut und überwiegend flüssige, alkoholhaltige Nahrung. Wenn Manuel Montano seinen Aufträgen nachkommt, merkt man, was es bedeuten muß, der ewige Verlierer zu sein. Diese Comic ist ein Feuerwerk absurder Einfälle und ein Beispiel, wie gut moderne grafische Erzählungen sein können.

Titelfigur der neuen **Ehapa-Comic-Collection**-Serie **Billy the Cat** ist ein kleiner orange-gestreifter Kater, der ein wenig an seinen Kollegen Garfield nach einer gelungenen Diät erinnert. Aber Billy ist weder bösartig, verfressen noch faul — der Kater war früher ein kleiner Junge. Nach einem seiner vielen Streiche rannte Billy auf die Straße und mißachtete dabei die goldene Regel, die "Zuerst nach links und rechts schauen" heißt. Schon war es passiert. Ein Auto überrollte ein hoffnungsvolles junges Leben. Das Schicksal gibt ihm aber noch eine zweite Chance. Im Körper einer Katze darf Billy noch einmal auf die Erde. Er stürzt sich gleich in den gnadenlosen Machtkampf zweier Banden, die sich gegenseitig die Maus auf dem Brot neiden. Wer da Freund und Feind ist, läßt sich nicht so leicht unterscheiden. Billy, Exjunge und Jungkater, tappt natürlich auf seinen vier Pfoten erstmal daneben.

In einem Land ganz in der Nähe gibt es einen General, den die weltweiten Abrüstungsbemühungen gar nicht interessieren — er will Macht und zwar mit ganzer Gewalt. In dem Album **Machtschwärmer** bei **comicplus+** wird das Kriegshandwerk als Zeitvertreib von Verrückten entlarvt. Die Pläne des Generals sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, das kann ihn aber nicht von seinen finsteren Gedanken abbringen. Mit Hilfe eines noch verrückteren Professors werden Panzer zu Rasenmähern, explodieren Trojanische Pferde bereits vor den Stadttoren — Slapstickhumor mit Anspruch und Aussage.

Comics für Kenner erscheinen in der **Edition Moderne**. Nun hat sich der Schweizer Verlag eines hierzulande lange übersehenen Werks angenommen: **Die Wildkatze** von **Didier Comes**. Der Belgier interessiert sich in seinen Comic-Romanen um die von der Gesellschaft verstoßenen Außenseiter. In "Die Wildkatze" sucht eine junge Familie Ruhe und Abgeschiedenheit in einem kleinen Dorf. Argwöhnisch beäugen die Nachbarn die "Neuen", es wird gemunkelt, und die bösen Vorahnungen erfüllen sich in dramatischer Weise. Etwas für lange, kalte Winterabende.

Während in "Manuel Montano" die Polizei wacht, treiben mysteriöse Maskierte in "Die Wildkatze" ihr Unwesen. Unten: zwei "Machtschwärmer" bei der Arbeit.

Ebenfalls ein kleiner Junge, der mit großen Kulleraugen durch die Welt wandert, ist **Der kleine Nickel**, dessen Abenteuer im **Carlsen Verlag** erzählt werden. Er ist, je nach Laune, frech oder brav, verträumt oder hellwach. Er erlebt wahre und erträumte Abenteuer und seine erste schüchterne Liebe. Als aber der böse Nachbar versucht, seine Katze zu vergiften, wird aus dem kleinen Nickel ein Verfechter der Selbstjustiz. *Eric Hegmann/al*

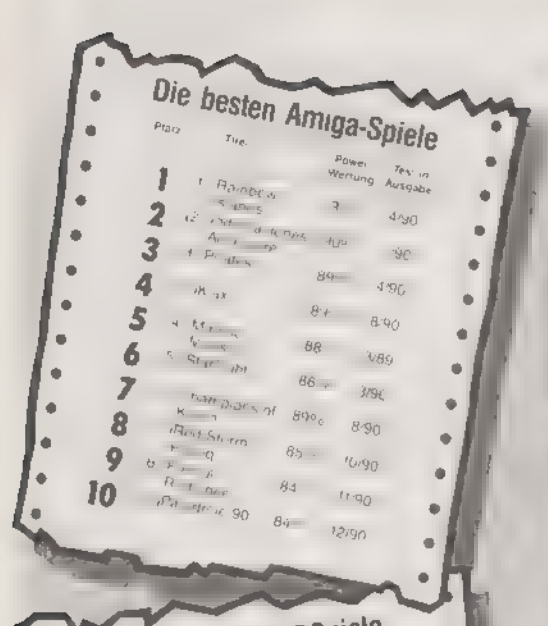


CREME



CREME

D[illegible] des Jahres kürte POWER PLAY in dieser Ausgabe die amerikanische Software-Firma Electronic Arts [illegible] einer Grafik [illegible] Seite den Artikel, den Electronic Arts und [illegible] Konkurrenz [illegible] 70 Pro[illegible] bewerteten Spielen [illegible]. Die Software-Fi[illegible] und die Anzahl der [illegible] in dieser [illegible] POWER PLAY [illegible]ATE [illegible] in unserer G[illegible] eigenen [illegible] [illegible] Worte [illegible] plus C[illegible] anonymen anderen [illegible] w/



Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	[illegible]	4/90
2	(2) [illegible] Adventure	90%	[illegible]90
3	(3) P[illegible]	89%	4/90
4	[illegible]	87%	8/90
5	[illegible]	88	[illegible]/89
6	(5) Star[illegible]	86%	3/90
7	Champions of Krynn	89%	8/90
8	(Red Storm Rising)	85%	10/90
9	(6) [illegible]	84	11/90
10	(Pa[illegible] 90	84%	12/90

Die besten Atari-ST-Spiele

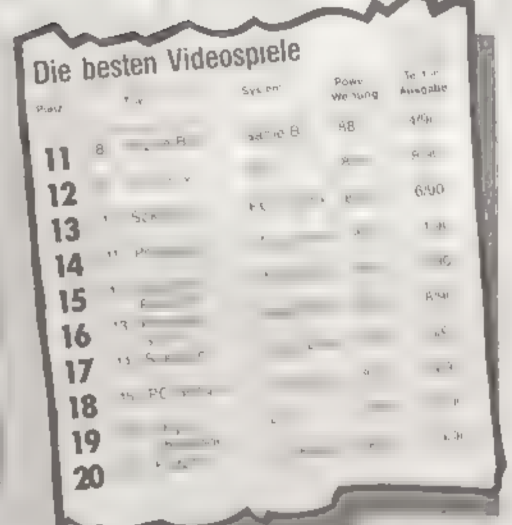
Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos Strikes Back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Island	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90	[illegible]90
5	(5) K[illegible]	89%	[illegible]/90
6	Starflight	86%	6/90
7	(6) Cadaver	86	10/90
8	(8) R[illegible] D[illegible]	84	11/90
9	(9) [illegible]	83%	6/90
10	(P[illegible]	83	[illegible]

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	9[illegible]	[illegible]90
2	(2) Ultima VI	92%	[illegible]/90
3	(3) Railroad Tycoon	92	7/90
4	(4) M[illegible]	88	[illegible]
5	(5) Wonderland	88%	[illegible]/89
6	[illegible] C[illegible]	88	1[illegible]/90
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]/90
8	[illegible]	8[illegible]	[illegible]/90
9	(8) Champions of Krynn	86%	3/90
10	(9) LHX Attack Chopper	86%	6/90

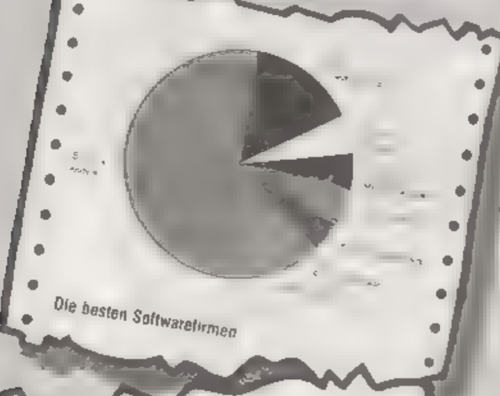
Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	[illegible]	[illegible]	3/90
2	(2) [illegible] Wars	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	(4) Pipe Mania	[illegible]	[illegible]
5	(5) X-Out	[illegible]	[illegible]
6	(6) Xenomorph	[illegible]	[illegible]
7	(7) TV Sports Football	[illegible]	[illegible]
8	(8) Hammerfist	[illegible]	[illegible]
9	(9) Shinobi	[illegible]	[illegible]
10	(10)Turrican	71%	6/90



Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6/90
13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
19	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



Die besten Softwarefirmen

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	[illegible]	4/90
2	Super Shinobi	Mega Drive	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	PC Engine	[illegible]	[illegible]
4	Tennis	Game Boy	90	4/90
5	Klax	Lynx	90	12/90
6	Klax	PC Engine	90%	2/90
7	Tetris	Nintendo	89	8/90
8	Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	8/90
10	(7) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	[illegible]	7/90
5	(5) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(7) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(8) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10) Pirates	Amiga	89%	4/90
11	(11) Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(—) Klax	Amiga	89%	8/90
13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	[illegible]	MS-DOS	[illegible]	[illegible]
16	[illegible]	MS-DOS	88	[illegible]
17	[illegible]	[illegible]	88	[illegible]
18	[illegible]	MS-DOS	87	10/90
19	[illegible]	[illegible]	87	11/90
20	[illegible]	MS-DOS	86%	6/90

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx RGB PAL	499
PC Engine Core Grafx RGB , PAL + 1 Spiel	399.-
Joyboard XE	49
Joyboard PC	99
CD-ROM	699
Aero Blaster**	59
Afterburner II*	99
Batman**	99
Die Hard*	99
Down Load King***	89
Final Blaster***	99
Formation Soccer***	99
Bomberman	99
Legendary Axe II*	79
Neutopia***	79
Rabio Lepus	99
Rastan Saga II*	79.-
Super Star Soldier***	109.-
Wonderboy Monster Lair***	99
World Court Tennis***	99
PC Engine Fan	15
SG Darius Plus***	19
CD Legion*	09

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99.-
Arcade Power Stick	139.-
Arrow Flash**	99
Axis FZ**	109
Budokan***	109 -
Dynamite Duke*	99.-
E-Swat	99.-
Fire Shark**	109
Granada	109 -
Hellfire	99 -
Insector X**	109
Phantasy Star II Engl ***	119
Populous***	119
Rainbow Island***	99 -
Strider***	99.-
Thunderforce III***	99.-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman US***	85,-
Blodia JP**	49
Bubble Ghost**	65,
Cosmo Tank JP*	59,-
Double Dragon US***	65
Final Fantasy US***	5
Fortress of Fear US**	59
Mercenary Force US**	65
Nemesis US***	65
NFL Football US**	65
Paperboy US**	65.-
Penguin Boy JP*	59
Pipe Dream JP***	59
Popeye JP	49
Puzzle Boy JP***	49
Shanghai JP**	59
Skate or Die US***	69
Spiderman US***	65
T.M.N.T. US***	69
Wizard & Warriors DT*	49
Zoids JP*	59
Gameboy Konsole	69
Gamelight	49

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST Amiga
Battle Command	IBM Atari ST Amiga
Chuck Yeager's AFT	Atari ST Amiga
Crack Down	Sega Mega Drive
Darius	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST Amiga IBM
Elemental Master	Sega Mega Drive
Elvira*	Atari ST Amiga C64
Hard Drivin	Sega Mega Drive
Kadash	PC Engine
Mansion Maze	PC Engine
M.U.D.S. Lure	Atari ST Amiga/IBM
Nintendo Superfam	
PC-Engine Turbo Express	
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
T.M.N.T.	Atari ST/Amiga/C64
Valis II CD	PC Engine
Wonderboy III	Sega Mega Drive
Wonderland	IBM Amiga
Y's III CD	PC Engine

C64 DISK

Atomic Robo Kid	45.-
Boxing Manager	45.-
Curse of RA*	39.-
F-16 Combat Pilot	55.-
Fiendish Quest	45.-
Golden Axe	45.-
Int. 3D Tennis***	45.-
Kick Off II	45.
Kings Bounty**	59.
Manchester UTD	45.-
Might & Magic II	55.
Ninja Remix**	45.-
Secret of Silver Blade**	75.-
Ski or Die*	45
Soccer Mania***	45.-
Space Rogue*	59
Starflight*	49
Turrican	45.-
Vendetta*	40.-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59.-
Buck Rogers**	69.-
Champions of Krynn***	75
Curse of the Azure Bonds***	75
Dragon Wars***	49
Gunship**	55
Microprose Soccer**	55
Pool of Radiance***	69
Rick Dangerous II**	45
Rings of Medusa**	49
Silent Service*	55 -
Stealth Fighter*	55.
Ultima V***	5 -

ATARI ST SUPER STARS

Captive***	69
Chaos strikes back***	65
Cadaver***	75
Dungeon Master***	69
F-16 Falcon***	5
F-16 Mission Disc 1***	59
F-16 Mission Disc 2***	69
F-19 Stealth Fighter***	89
Indianapolis**	5
M1 Tank Platoon**	89
On the Road**	79
Paradroid 90***	69
Power Monger***	9
Plotting**	69
Populous***	69
Supremacy**	85
Team Yankee**	85,
Their Finest Hour**	79.-
Turrican***	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

Adv. Tactical Fighter	69.-
Atomic Robo Kid	69
Chuck Yeager 2.0	75,
Curse of RA*	59
Democles*	75,
Epyx Sporting Gold*	69
Final Battle	69 -
Fire & Brimstone*	75 -
Fire & Forget II	69
Invest*	69
James Pond*	69
Lettrix	69
Lotus Esprit Challenge	69
Nitro*	69 -
Power Pack**	69.-
Soccer Mania*	69.-
Super off Road Racer**	69
Turrican**	59 -
Waxing*	69
Wings of death	75.-
u.v.a.	

IBM

Altered Destiny*	89
Battle Chess II*	85,-
Buck Rogers**	85,-
Curse of RA*	69 -
Epyx Sporting Gold**	69
Flight of the Intruder***	99
Ishido***	85
Jones in the fast lane	79,
Kings Bounty**	85,-
Kings Quest V**	99,-
LHX Attack Chopper***	119
On the Road**	79
Populous***	79
Prince of Persia**	75
Quest for Glory I***	99
Railroad Tycoon***	99
Renegade Interceptor	99
Secret of Monkey Island***	79
Silent Service II***	99
Stormovik Su 25*	85 -
Team Yankee**	95
Test Drive III**	89 -

Tunnels & Trolls**	79
TV Sports Basketball*	89
Their Finest Hour***	89
Ultima VI***	99
Wing Commander	99
ADLIB Sound Card	289
Soundblaster	399

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75
Captive***	69
Chaos strikes Back***	69
Curse of the Azure Bond**	79
Dragonfight***	89 -
Dungeon Master 1MB***	79
F-16 Falcon***	79
F-16 Mission Disc 1***	59
F-16 Mission Disc 2***	69
F-19 Stealth Fighter***	89 -
Indianapolis 500**	5 -
Immortal**	75
Ishido***	69
M1 Tank Platoon**	69
On the Road**	79
Paradroid 90***	69
Pool of Radiance	75
Populous***	69
Populous Data Disc***	39 -
Power Monger***	79
Supremacy**	85
Team Yankee**	85
Their Finest Hour**	79 -
Ultima V***	89

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85.-
Atomic Robo Kid*	69
Awesome*	89
Curse of RA*	59 -
Edition One*	69
Epyx Sporting Gold**	69
Fatal Heritage	75
Golden Axe	69
Invest*	69 -
James Pond**	69 -
Killing Game Show	69
Lettrix	69
Lotus Esprit Challenge	69 -
Magic Fly	75.-
Neuromancer**	69 -
Nitro*	69.
Oops up	69
Operation Harrier	69,
Operation Spruance	85
Plotting**	69
Power Pack**	69
Prince of Persia**	69
Shadow of the Beast 2*	89
Soccer Mania*	69
Super Off Road Racer*	69
Powerdrome*	85
Transworld*	79
Turrican*	59
UN Squadron	69
Yax ne**	69
Wild West World*	99

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 6,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden U Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Cadaver

Gregor Schmid aus Berlin war der Schnellste und hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats mit seiner hervorragenden "Cadaver"-Komplettlösung verdient.

Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten. Die Numerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden), sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

Level 1

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1, 4, 3, 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht, steht man doch in 29. In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König. Damit kommt man durch Knopfdrücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern"-Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekannten Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu töten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat, kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen, und man ist in



Da hat sich doch tatsächlich neulich ein Leser bei uns beschwert, wir würden die Lösungen zu besonders schweren Spielen viel zu früh veröffentlichen und Euch damit den ganzen Spaß verderben. Ein gutes Beispiel dafür, daß man es im Leben wirklich nicht allen recht machen kann. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin mit brandaktuellen Tips versorgen, es liegt schließlich in Eurem Ermessen, ob Ihr Euch eine Komplettlösung zu Gemüte führt oder nicht. Ich persönlich greife erst zu Lösungshilfen, wenn ich wirklich nicht mehr weiter weiß und denke, Ihr haltet es ebenso. Es ist doch immer wieder ein beruhigendes Gefühl, wenn eine Komplettlösung in der Schublade liegt, dann ist jedes schlimme Monster nur noch halb so gefährlich.

Mit der sehr umfangreichen Komplettlösung von Gregor Schmid habt Ihr "Cadaver" in Null Komma nichts gelöst. Also lieber erst einmal selber versuchen. Schreibt uns mal, was Ihr von dieser Problematik haltet.

Jetzt noch ein Aufruf an alle Geschicklichkeits- und Denkspielfreunde. Auch diese Genres lassen sich prima zu Tips und Karten verarbeiten. Die 500 Mark Prämie muß ja nicht jeden Monat an einen eifrigen Rollenspieler gehen. In diesem Sinne, viel Spaß und frohes Schaffen, wünscht Euch Volker

Level 2

In Level 2 müssen sechs Teleporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich gleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73, und den Smaragd bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecher-Spruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1—3—2—1" (von links nach rechts) um und drückt dann den Knopf. Den Schlafspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man solange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt, den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule, und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Spieß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus 47 nehmen.

In 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56. In 57 kommt man zuerst an der zweiten Stange von rechts nach hinten und an der zweiten von links wieder raus. In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die



Die ersten 61 isometrischen Räume von Cadaver

Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett, um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis.

Level 3

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10, die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von außen aufsperren, bevor man sich in 7 in die Grube fallen läßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der Schlüssel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22. Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen, und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel, so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet. Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den



Und weiter geht's: Die Bitmap Brothers haben ihre Welt gut gefüllt.

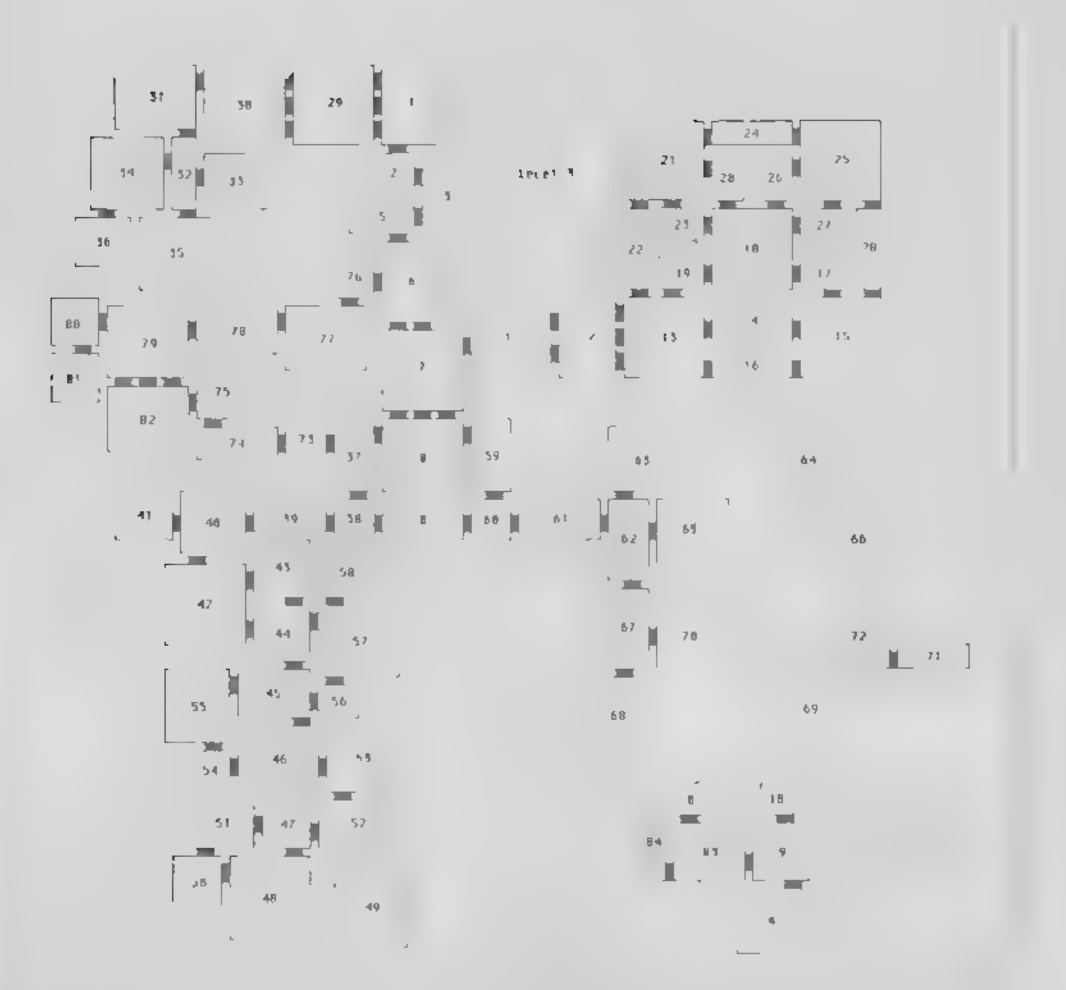
Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man jetzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt. Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS, und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobjekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht: man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden. In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen, und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit einen Tierschädel aus dem Loch.

Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist außerdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstäben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen. Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite magische Raketenstab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Trep-

pe und kommt damit nach 69, wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt, muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelligkeitstrank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stäbe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schädel aus 63, den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81 und um dorthin zu gelangen, muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe eines Stärketranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt direkt in

Level 4

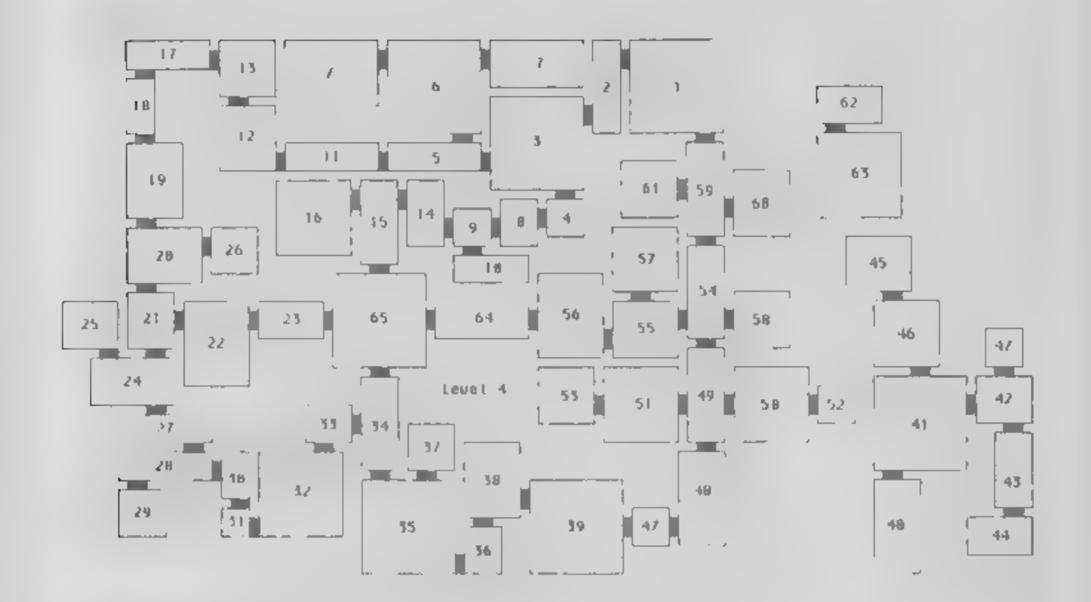
Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat!), die vier wackligen Bodenplatten oben beginnend im Uhrzeigersinn abgeht. Der Dämonenbannspruch, den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwundbar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen läßt; in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar. Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, um weiterzukommen. Die Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafür braucht man den Stärketrank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist. Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und Schnelligkeitstrank überwinden. Die Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zaubersterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den ersten Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie



den Trank durch die Stäbe schiebt. Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist. Außerdem ist hier der zweite goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40.

In 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raums 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und Mitte=null) nacheinander die Zahlen 29, 33, 16 und 7 ein. In 58 stellt man die Kiste an die zweite Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den der von innen leuchtet, links oben und den vierten ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23) und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen, und man ist in Level 5.

Die deutschen Texte sind im fünften Level leider ziemlich durcheinander gekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schädel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den zweiten Hebel zieht. Hinter dem zweiten Block ist ein Loch, das einen Stärketrank enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann. In der Kiste in 7 findet man Kamus Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufsammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegen lassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen. Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den Totenkopf fallen und geht dann selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und



sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stücken kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden. Man benötigt nur die Kugel, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, die man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegen rennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht. In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst. Auch bei



Ob Ausdauer und Glück für die letzten drei Cadaver Level wohl ausreichen?

dem Buch in 29 ist der deutsche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der Kiste in 30 findet man u.a. zwei Jadesteine, eine grüne und eine rote Schatulle. Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kästchen steckt und dann das rote öffnet, erhält man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, wofür man erst mal zurück in den Keller muß. In 32 findet man u.a. einen Bannspruch, der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt. Die Karte verändert sich dabei etwas: 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Außerdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man u.a. einen Animagiespruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis. Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Fläschchen mit der heiligen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die drei Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven.

Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschloß fürchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine bösartige Wirkung haarscharf, bevor man tot ist. Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen öffnen. In 40 nimmt man erst mal, was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben. In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank, stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest.

vw

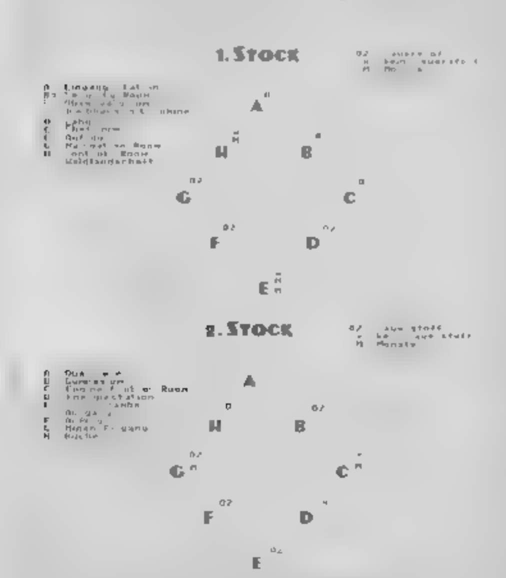
Earthrise

Ulrich Wimmeroth aus Köln hat das Adventure "Earthrise" von Interstel gelöst. Zusammen mit ein paar Karten dürftet Ihr jetzt keine Schwierigkeiten mehr haben.

Kurz ein paar Worte zur Story. In ferner Zukunft werden Mineralien auf Asteroiden im Weltall abgebaut. Jene Planeten werden ausgehöhlt und mit einem Triebwerk versehen, auf das man ihn steuern kann. Ein solcher Asteroid namens Solus ist aus seinem Kurs gekommen und fliegt auf die Erde zu. Funksignale werden nicht beantwortet, die Katastrophe droht. Jetzt kommt unser Held auf die Bildfläche, ihm wird befohlen, Solus zu besuchen und alles wieder ins Lot zu bringen. In der Umlaufbahn um Solus angekommen, wacht unser Held aus dem Kälteschlaf auf, und los gehen die Probleme. Sehr viel ist in der Raumfähre nicht zu tun, man steigt die Leiter nach oben in den Kontrollraum und holt sich die Sauerstoffflasche aus dem Ständer an der Wand. Dann zur Luftschleuse (ein Diagramm der Raumfähre ist auf der Rückseite des Manuals zu finden), dort ist eine Schalttafel, mit der man den Schrank rechts öffnen kann. Hier nimmt man seinen Raumhelm. Jetzt kann man im 02 & Fuel-Storage-Raum an dem Ventil seine Sauerstoffflasche auffüllen. Wieder im Kontrollraum legt man sich in die Control Couch und öffnet die Landing-Bay-Tür. Dann ab zum Beiboot. Vorsicht: Helm aufsetzen, einsteigen, in den Stuhl setzen und Knöpfchen drücken. Nächste Station ist dann der Asteroid. Hier sollte man ein wenig rumlaufen und sich die Gebäude einprägen. Trifft man auf einen kleinen Einstieg mit Leiter, so sollte man den nehmen (aber ruhig erst die vielen Tode ausprobieren), und schon ist man in der Station drin. An einem Schreibtisch entdecken wir ein paar Knöpfe, einer davon öffnet einen Schrank, in dem wir den Sicherheitsausweis finden. Lassen wir uns in der Mitte des Raums entseuchen (bitte den Knopf für Menschen drücken), können wir ungehindert weiter

in die Station vordringen. Hier stehen wir nun im ersten Stock vor acht Türen. Aber mit Hilfe der Skizzen werden wir uns schon bald zurechtfinden. Erstmal alles ablaufen und viele schöne Tode sterben, aber jetzt mal mit Sinn. Im Labor besorgen wir uns Informationen über all die Monster in der Station, wir merken uns die Begriffe "Biomed", "Tymak", "Kahik", "Glitten" und "Zeld".

Dann rauf in den zweiten Stock und in die Quartiere der Besatzung. Man öffnet alle Türen (die verschlossenen beachtet man nicht) und nimmt alles, was nicht angebunden ist. Da wären ein Kamm, ein Hammer, ein Fernglas, eine Socke, eine Pistole und eine Säge. Nun mal flugs in die Küche, hier ißt man ein Stückchen Kuchen und nimmt auch noch eines als Reserve mit. Das Messer natürlich auch, muß ja wohl nicht gesondert erwähnt werden. In der Speisekammer fällt uns der Food Cylinder in die wirklich großen Taschen. Jetzt ist es Zeit, in die Sporthalle zu gehen (Gymnasium). Dort findet man logischerweise (?) einen elektrischen Magneten. Über den Ausgang im zweiten Stock verlassen wir die Station, aber nur, um mit unserem Hammer das Glasdach des Treibhauses zu zerschlagen. Beim Abstieg zurück in die Station nehmen wir den unteren Teil der Leiter mit. Dafür lösen wir die Fesseln mit der Säge (es ist wirklich erstaunlich, was man so alles mitschleppen kann). Jetzt können wir ohne Probleme das Treibhaus betreten, die Spinne ist nicht mehr. Am Ende des Raums bearbeitet man die Schlingpflanzen mit dem Messer und kann die Türe öffnen. Hier packen wir die UV-Lampe ein. Nächste Station: Mineneingang (zweiter Stock, westliche Tür), den Blob schmelzen wir mittels der frisch erworbenen Lampe ein. In der Abstellkammer rechts finden wir dann einen Laserbohrer und einen Kabelschneider (wire cutters). Im Security Room geht allerhand los. Wichtige Infos über die Monster bekommen wir vom Computer. Dafür setzt man sich in den Stuhl und verlangt die Datenbank Biomed; über die einzelnen Namen der Monster bekommt man Informationen und Punkte. Ein gezielter Laserschuß, und die Tür hat ein großes Loch. Per Feldstecher kann man jetzt eine interessante Nachricht vom Nachrichtenbrett ablesen. Ein weiterer Schuß durch das Loch in der Türe zerstört die Energiezufuhr der Barriere auf der Oberfläche des Planeten. Das ist unser Stichwort. Heim auf und ab zur Oberfläche (da wir ja noch die Leiter haben, nehmen wir den Weg über die Mine oder



Auf Tips und Karten müssen Earthrise-Spieler nicht warten

den normalen Eingang). Ohne Energiebarriere können wir uns jetzt mal den Raumanzug auf dem Boden genauer ansehen, und schon haben wir einen Schraubenzieher. Ein kleines Goldstück nehmen wir natürlich auch mit.

Rauf auf den Funkturm ist der nächste Schritt. Oben angekommen, entfernen wir die Schraube von der Abdeckung links. Jetzt läßt sich diese Abdeckung elektrisch am Schaltpult rechts öffnen. Bevor wir erneut sterben, klettern wir wieder runter und öffnen mit der Kombination rechts 3, links 1, rechts 6, links 4 die Box am Mast und durchtrennen die Kabel. Und wieder rauf. Hier stehen die Räder still, und wir kommen leichtestens an Schraubenzieher Nummer 2. Und jetzt? Klar, rein in die Station zum Monsterkillen. Im Labor ist jetzt die Zeit für unsere Killerbiene reif. Mit ihr geht es im ersten Stock durch die südliche Tür ins Vakuum. Damit unser Bienchen nicht zerplatzt, stecken wir es in den Food Cylinder. Bei einem miesen Monster angekommen (dem Zeld) lassen wir ein nettes Free Bee heraus, und schon haben wir eine Sorge weniger. Im Chefzimmer nehmen wir die Lötlampe (Torch) und spazieren zurück ins Labor. Dort stellen wir unseren Freund wieder in sein Stübchen (das gibt Punkte). Zeit mal die Energiestation des Planeten aufzusuchen, den Riß im Boden überbrücken wir mit der Leiter, und das grüne Monster erschießen wir locker mit dem Laser. In einem Gang, erreichbar durch eine Tür in der Mitte des Raums, löten wir ein kaputtes Kabel zurecht. Beim Verlassen den Schraubenschlüssel nicht vergessen. Nächster Stop Waldlandschaft. Die ist natürlich nicht echt, sondern nur ein gutes Hologramm. Mit ein wenig Suchen finden wir die versteckte Tür des Kontrollraums. Mit unserem Schraubenzieher 2 öffnen wir eine Abdeckung und schneiden uns ein schönes Stück Kabel raus. Ach ja, das Stachelmonster vorher ist natürlich kein Problem, einfach nur den Magneten einschalten. Ein vorletztes Monster wartet auf uns, die Gottesanbeterin. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet man das Ventil in der Wand und schon ist Monster Nummer 5 nicht mehr. Also jetzt sind wir in der Maschinenkontrollstation und wir erinnern uns an die Aufgabe, den Antrieb von Solus wieder zum Laufen zu bekommen, um unsere Erde zu retten. Im Nebenraum ersetzen wir das fehlende Kabel durch unser mitgebrachtes Stück. Für alle, die sich wie ich die Haare raufen, weil der dumme Parser uns nicht erlaubt, das Kabel [illegible]ren. Der Befehl lau[illegible]ire" (oh Mann!). Jetzt wird im Hauptraum der Antrieb aktiviert, und wir sind fertig. In unserer Landefähre wartet allerdings noch eine grüne Überraschung auf uns. Aber ein gezielter Wurf mit dem Kuchen, und der Weg ist frei. Hinsetzen und automatic return betätigen ist nicht schwer. In der Raumfähre sammeln wir letzte Punkte, die Landing-Bay-Tür schließen, automatic flight eingeben, den Helm und die Sauerstoffflasche an ihre Plätze bringen und in unsere Kältekammer legen. Das war's, ein kleiner Abspann noch mit Aussicht auf weitere Abenteuer und schon sieht man einen ernüchternden Prompt von DOS auf dem Bildschirm. Ich hoffe, das Spiel macht Euch mit dieser Hilfe soviel Spaß wie mir. vw

Falcon — Mission Disk II

Kampfpilot Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tips für Euch zusammengestellt.

Die Landkarte im Handbuch ist wie auch schon bei den ersten beiden Teilen von "Falcon", relativ ungenau und enthält noch nicht einmal die Wegpunkte. Der Text des Manuals ist allerdings eine Zumutung. Nicht nur, daß er sehr schlampig übersetzt ist, er enthält auch oft falsche oder ungenaue Angaben. Außerdem kommen einige recht unappetitliche Passagen vor — Rambo läßt grüßen.

Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenals (W2) ein zweites Head Quarter, im Gebirge im NW stehen eine Fabrik und zwei einsame LKWs in der Landschaft, und in den beiden Gebirgsseen befindet sich ein Inselchen — ob dort im Turm eine verwunschene Prinzessin wohnt? Unterschiede zu den beiden ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis"! Daher sollte man sie nicht unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM-88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekämpfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was die Durandal-Anti-Runway-Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor ... Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafür kann man am Flugplatz bei W7 aufmunitionieren (nicht tanken wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Black Box" ist nicht mehr implementiert.

Die Einsätze

Für alle Einsätze, bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man solange, bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt. Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell in die Zange genommen und hat mindestens eine auf '6 Uhr'. Abhilfe schaffen der Autopilot und die Zielumschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man



Kalte Krieger aufgepaßt: Hier ist Euer Einsatzplan

schnell wieder in eine günstigere Position. Die Extra-Aircraft-Option sollte man in jedem Einsatzen wählen [illegible] weil von der eigenen Basis entfernt [illegible]. Wird der Flugplatz angegriffen, schafft man es so [illegible] nicht mehr rechtzeitig, den Angriff abzuwehren [illegible] das Spiel ist zu Ende. Außerdem sollte man ab und zu [illegible] Heavy Metal [illegible] Ca[illegible] der [illegible] die Panzer [illegible] einzudämmen. Sonst kann [illegible] Spiel [illegible] beendet sein. Die Missionen:

1. Heavy Metal

Bewaffnung: AGM 65, AIM 120, AIM 9M. Wegpunkt: W [illegible] Man fliegt [illegible] HQ W1 und [illegible] 180 [illegible] Grad [illegible] 300 [illegible] SAM-Stellung [illegible] AIM 120 [illegible] [illegible] Danach kann man sich um die Pa[illegible] rek[illegible] Wege [illegible] Po[illegible] brücke [illegible] HQ [illegible]

Bewaffnung: AGM 65, AIM 120 [illegible]

Bewaffnung: AIM 120, AIM 9M [illegible]

[illegible] AIM 120 [illegible]

mit einem Zielkurs von 160 [illegible] Migs [illegible] AIM [illegible]

6. Ace High

Bewaffnung: AIM 120, AIM 9M. Wegpunkt: W3. W[illegible] folgen [illegible] Taktik [illegible] Brücke bei W3 [illegible]. Die Migs nähern sich mit einem Kurs um 2[illegible] Taktik von [illegible] kommt man auch hier weiter.

Tank Park

Bewaffnung: AGM 65, AIM 120, AIM 9M. Wegpunkt: W11 [illegible] man kann sich [illegible] Angriff [illegible] SAM [illegible] Migs [illegible]

8. [illegible]

Bewaffnung: AIM 120, AIM 9M [illegible] Migs [illegible] man [illegible] dort [illegible]

und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nummer 4. Hier greifen allerdings zwei Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht — aber wir haben ja inzwischen Routine.

9. Dragon Head

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM 120, AIM-9M, Wegpunkt W12. Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vielleicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer unsportlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk 84-Bomben zerstören. Sonst gibt es nicht viel Besonderes, außer den SAM-7-Stellungen an den Brücken.

10. Interceptor

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W5. Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180 Grad und 310 Grad. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen. Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdiele.

11. Dragon Tail

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head"!

12. Home Base

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, Wegpunkt W0. Eine gute Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180 Grad, seltener von ca. 290 Grad. Das Abfangen ist eine leichte Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug umsonst. vw

Their finest Hour

Martin Schrodt aus Bad Dürrheim ist unter die Bomberpiloten gegangen und hat ein paar Tips, die Euch zielsicherer machen.

Bombardieren: Fliegt das Ziel auf einer Höhe von 3000 Fuß an. Schaltet beim Anflug immer den Autopiloten ein, sonst gehen in Seitenlage die meisten Bomben daneben. Mit der DO-17 auf voller Motorleistung fliegen, mit der HE 111 auf 97 Prozent und der JU-88 auf 93 Prozent oder 95 Prozent. Wenn Euer Flieger schon beschädigt ist, sofort auf vollen Schub gehen und die Bomben etwas später abwerfen. Die Flaps laßt Ihr besser oben. Die Bomben sofort abwerfen, wenn das Ziel im senkrechten Strich des Fadenkreuzes erscheint. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, dann trefft Ihr mit 100prozentiger Sicherheit. In den Plänen ist die genaue B[illegible] für alle Gebäude eingetragen. vw

Search for the King

Elmar Philippi aus Essen ist auf die Suche nach dem König gegangen und möchte uns das Leben etwas erleichtern.

Die Suche beginnt in Manleys Büro. In der Schreibtischschublade findet Les die Tüte und die Thermosflasche. Nachdem er seinen Boß um eine Gehaltserhöhung gebeten hat, kann er in einem unbeobachteten Augenblick die Schlüssel vom Tisch nehmen. Er schließt damit die Tür in der Halle auf. Aus dem Werkzeugkasten im Lager nimmt Les den Presseausweis. Am Wasserbehälter neben der Tür wird die Thermosflasche gefüllt. Beim Verlassen des Fernsehsenders klaut Les dem schlafenden Portier noch seinen Traum und begibt sich zum Haus in der NY-Street. Les hält den Presseausweis vor den Türspion. Bobbi, ein fanatischer Fan des Kings, läßt ihn daraufhin eintreten und fordert den "Reporter" auf, sich zu setzen. Er verlangt eine Cola und läßt sich von Bobby das wohlgehütete Halstuch des Kings zeigen. Absichtlich verschüttet Les das Glas Cola und wird rigoros vor die Tür gesetzt. Im Hinterhof klettert Mr. Manley über den Zaun und nimmt sich das rote Halstuch. Um dem Streß und Verkehr der Stadt zu entfliehen, sucht Les den Rummelplatz auf. Vom Zirkusdirektor erhält er nach Ausmisten des Elefantenstalls eine Freikarte. Als nächstes besucht Manley die Wahrsagerin und befragt sie mehrmals nach der Zukunft. Nach einem mißlungenen Annäherungsversuch verschwindet Madame Zarmooska. Les findet in der Eidechse eine Auferstehungskarte und nimmt sich noch etwas Kerzenwachs mit. Dem kleinsten Mann der Welt schenkt Les den Traum und hat ab sofort in Helmut einen Freund und Helfer. Luigi, ein starker, aber sehr trauriger Mann, bekommt das Wachs und kann damit seinen Schnurrbart auf Vordermann bringen. Dadurch bessert sich seine Laune, und er beginnt wieder mit dem Hanteltraining. Les kann dann das Kolophonium von der Bühne nehmen. Am Zirkuseingang versorgt sich Les mit Popcorn, das er dann den Löwen zum Fraß vorwirft. Ungestört kann er nun den Zirkus erkunden und trifft auf den Artisten Fred. Nachdem Fred das Kolophonium bekommen hat, zieht er seinen Umhang aus und steigt die Leiter empor. Les schnappt sich den Umhang und läßt sich mit "Haut den Lukas" nach Vegas befördern. Vorher wird Klein-Helmut noch auf dem Postweg verschickt. In Vegas angekommen, nimmt Les Helmut aus dem Briefkasten und marschiert in die Wüste, um zu telefonieren. Nach einem kräftigen Schluck aus der Pulle findet Les das Casino-Hotel. In einem leeren Hotelzimmer, genau im Bad, findet Les ein Päckchen Zahnseide. Auf dem Wagen des Zimmermädchens Juanita entdeckt er einen Schlüssel. Um den Schlüssel zu erlangen, muß Les Juanita ablenken. Er setzt sich aufs Bett, nimmt dann das Schild von der Tür, wendet es und hängt es wieder auf seinen alten Platz. Nun richtet Juanita das Bett wieder her und Les greift sich den Schlüssel. Mit



Sechs Ziele für Bombenpiloten

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300.-
Turbo Express (Hand Held)	399.-
Engine Games auf Anfrage	
A[illegible] ab 39.- DM	

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od RGB + 1 Spiel	349
Sega Games Sonderangebote ab	49
8Bit Adapter	109 -
Arcade Power Stick	109
Arrow Flash	99.-
Atomic Robokid	109 -
B[illegible]	[illegible]
B[illegible]	[illegible]
Budokan	109
Burning Force	99
[illegible] Pro Sega [illegible]	5[illegible]
Darius II	139
[illegible] Duke	[illegible]
E-Swat	79.-
Fire Shark	99.-
Gain Ground	99.-
Granada	99
Hard Drivin	109.-
Heavy Unit	109.-
Hell Fire	99.-
I love Mickey Mouse	99.-
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Moonwalker	99.-
Phantasie Star II (engl.)	109
Phelios	99
Populous	109
Strider	99.-
Super Monaco GP	89.-
Super Shinobi	79.-
Thunderforce III	99
SEGA GAME GEAR	399 -

GAMEBOY

Game Boy inc. Tetris	169 -
Light Boy	79.
Tragetasche (Hard Case)	49.-
B[illegible]	49
Burai Fighter Deluxe	49
Golf	49.-
Kwirk	49.-
Qix	49
Pinball Revenge of the Gator	49.
Solar Striker	49
Spiderman	49
Super Mario Land	49
Tennis	49
Wizards and Warriors	49.

Atari Lynx

Grundgerät	299.-
Blue Lightning	59.
California Games	59.-
Chips Challenge	59.-
Electrocop	59.
Gates of Zendocon	59.-
Gauntlet III	79.-
[illegible]	[illegible]
[illegible] World	[illegible]

C 64 Disk

Bards Tale III	59.-
Battle of Napoleon	69.-
Champions of Krynn	75.
[illegible]	49
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	45
[illegible]	[illegible]
Pirates	49
Rings of Medusa	49.-
Sim City	59.-
Turn It	29.-
Turrican	39.-
Ultima V	69.-

IBM

Battle Chess II	89.-
Centurion Def. o Rome	79
Champions of Krynn	79
Das Stundenglas	89.-
Flight [illegible]	159
Flight of the Intruder	109.-
Indiana Jones	79
Ishido	89
Larry III	[illegible]
Legend of Faerghail	89.-
LHX Attack Chopper	109
[illegible]	[illegible]
Midwinter	79
Might and Magic II	99.-
Murder	69.-
Oil Imperium	69.
Oil's Well	59
PGA Golf Tour	79.-
Populous	79 -
P[illegible]	99
Railroad Tycoon	109.-
Rings of Medusa	79.-
Silent Service II	99.-
[illegible]	[illegible]
Team Yankee	[illegible]
Test Drive III	89.
Their finest Hour	89
The Secret of Monkey Island	69.
Ultima VI	99 -
Wolfpack	109.-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
688 Sub	75.
A-10 Tank Killer	89.-
Cadaver	79.
Curse of the Azure Bonds	89.
Dragons Flight	89
F 16 Falcon	79.
F 16 Mission Disk II	59
F 19 Stealth Fighter	89 -
Fatal Heritage	79
Immortal	79 -
Imperium	79.
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75
Larry III	119
Legend of Faerghail	89
M1 Tank Platoon	89
M[illegible]	89
M[illegible]	89
Operation Stealth	75
Pirates	79
Pool of Radiance	75.-
Populous	69
Rings of Medusa	79.-
Sim City	89.
Starflight	69
Team Yankee	89
Their finest Hour	89.-
T[illegible]	[illegible]
Turrican	59 -
Ultima V	89.-
Unreal	89
Wild West World	109
Wings	89

Ankündigungen Dezember/Januar

TV Sports Baseball	Amiga
Sim Earth	Amiga ST IBM
Dragon Wars	Amiga
Harpoon	Amiga
Monkey Island	Amiga
Wolfpack	Amiga
Chaos Strikes Back	Amiga
Bards Tale III	IBM
Cadaver	IBM
Dungeon Master	IBM
It came from the Desert	IBM
Kings Quest V	IBM
Trans World	IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911 203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL. 089-786044 FAX 089-786045

089/786044

dem Schlüssel gelangt er in die Hotelsuite. Dort schlägt zum ersten Mal die Stunde von Helmut, dem Kleinen. Angeseilt mit der Zahnseide läßt Mr. Manley Helmut in den Badewannenabfluß hinab. Im Abfluß findet Helmut einen Reinigungs-Bon. Les nimmt die Seide wieder an sich und geht zur Reinigung. Den Bon gibt er Susie und nimmt den weißen Anzug des Kings in Empfang. An der Rezeption läßt ihr Mr. Fabulous ausrufen. Ungestört kann Les sich nun neben die schöne Lyla setzen und ihre Sonnenbrille einstecken. Per Anhalter geht es nach Kingdom (Eingabe: Thumb). In der Telefonzelle verwandelt Les sich in den "King" und tritt als Elvis-Verschnitt in Red's Bar auf. Nun darf Les in die Villa des Kings. Helmut schaltet die Alarmanlage im Rachen des Bären aus. Nebenan findet Les die Gitarre und das Mikrofon. Die gerissene Gitarrensaite wird durch die Zahnseide ersetzt. Im Wandschrank des Schlafzimmers befindet sich ein geheimer Mechanismus, der einen versteckten Ausgang freigibt. Der "King" rutscht die Stange hinab und gelangt in die Küche. Unter der Küchentheke findet Les ein Brot. Mit Erdnußbutter, Brot und der Banane aus dem Eßzimmer kann der King sich nun sein geliebtes Sandwich zubereiten. Der King hat seinen letzten großen Auftritt dann wieder in Red's Bar. vw

TV Sports

Football

Matthias Süß aus Bielefeld ist begeisterter American-Football-Fan, kein Wunder also, daß er sich besonders gut bei Cinemawares Sportsimulation auskennt.

"It's Touchdown-Time"

Hier die Tips, die für das Angriffsspiel die Pro-Set-Formation und für das Verteidigungsspiel die 4-3-Defense voraussetzen.

Die Mannschaftsaufstellung

Vor dem Sturz ins Ligagetümmel sollte man den Teameditor bemühen. Nicht nur, um seinen Namen an die jeweilige Lieblingsposition zu stellen, sondern, um einigen taktisch wichtigen Spielern die entsprechenden Eigenschaften zuzuteilen.

Die Lines:

Sie sind die Basis eines guten Angriffs-(Offense Line) oder Verteidigungsspiels (Defense Line).

Die Offense Line muß Löcher in die Defense Line reißen, damit die Runningbacks durchlaufen können oder bei Paßspielzügen den Quarterback vor blitzenden Linebackern schützen. Die Defense Line hat die Aufgabe, gerade dieses Aufreißen von Löchern zu verhindern, oder aber selber Löcher zu schaffen, durch die die eigenen Linebacker blitzen können.

Für OL und DL also Ränge zwischen 8 und 14.

Die anderen Offensespieler:

Da mein Offense-Tip für bevorzugtes Spielen aus der Pro-Set-Formation gilt, kann man den Fullback (FB) vernachlässigen (spielt auch nicht in der Shotgun).

Wichtig hier: zwei gute Halfbacks und ein guter Reciever.

Ränge also LHB 2, RHB 4-7, RWR 5-10.

Natürlich gehört der Quarterback (QB) zu unseren bestbezahlten Spielern, d.h. Rang 3-6.

Die anderen Defense-Spieler:

Mein Defense-Tip gilt für bevorzugtes Spielen aus der 4-3-Defense. Das macht die Outside-Linebacker nahezu überflüssig, da sie auch in der 6-1 bzw. 6-1-Key Formation nicht spielen.

Empfohlene Ränge für die nunmehr wichtigen Spieler: LILB 1, RILB 3, LCB 9, RCB 10, LS 12, RS 4.

Spezialisten:

Kicker (K) mindestens Rang 13.

Man stelle sich vor: Beiden Teams gelingen zwei Touchdowns, der Gegner verliert 14:13, weil er so blöd war und den miesesten Kicker der Liga (Rang 15 o. geringer) gekauft hat.

Punter (P) kann ruhig Rang 15 bekommen.

Nicht ganz so wichtig, aber für die letzten Ränge haben wir uns ja den FB und die OLB aufgehoben.

Zum Spiel

Natürlich kann man hier kein ganzes Spielgeschehen beschreiben, aber mit "unserem Team" (s.o.) gibt es zwei nahezu sichere Wege zum Touchdown.

a) Der Arbeits-Touchdown

Hierbei ist es wichtig, zu wissen, auf welcher Seite des Spielfeldes der nächste Spielzug losgeht. Sieht man auf dem Monitor den rechten oder linken Spielfeldrand?

Annahme: Auf dem Monitor sieht man den rechten Rand.

Auswahlformation: Pro-Set

Auswahlspielzug: oben rechts

Nach dem 1. o. 2. "Hot-Hot" den Feuerknopf drücken und halten (dies garantiert die Durchführung eines Laufspielzuges). Der LHB wird den Ball bekommen und auf der linken Seite bestimmt einige Meter machen. Ist der LHB dann gestoppt, wird beim nächsten Spielzug auf dem Monitor der linke Spielfeldrand zu sehen sein.

Auswahlformation: Pro-Set

Auswahlspielzug: oben rechts mit Feuerknopf, dann wie vorher.

Da diesmal der Spielzug mit dem Feuerknopf ausgewählt wird, wird er "gespiegelt", d.h. er geht jetzt über den Righthalfback. Hat dieser den neuen 1. Down dann noch nicht erreicht, einfach nochmal über links gehen. Im allgemeinen erhält man so innerhalb von zwei oder drei Downs immer einen 1. Down und somit beizeiten auch den ersehnten Touchdown.

b) Der "intelligentere" Touchdown

Natürlich wird das o.g. Verfahren nur gegen den "Robo-Coach" gelingen. Ein menschlicher Gegenspieler wird das nicht zulassen. Daher sollte man in lockeren Abständen einen Paßspielzug einstreuen. Dazu wird aus dem Pro-Set-Auswahlbild der untere linke Spielzug ausgewählt. Bei diesem Spielzug wir der Rechte-Reciever eine Route laufen, die ihn in die Mitte des Feldes hinter die gegnerischen Linebacker und vor die Safeties bringt. Man muß dann nur den eigenen QB, nach dem ersten "Hot-Hot", nach hinten ziehen, warten, bis der Reciever fast die Feldmitte erreicht hat und dann den Ball durch Drücken des Feuerknopfes dem Reciever zuspielen. Sollte der Reciever doch einmal gedeckt sein, so beobachte man die Runningbacks. Auch auf sie darf man passen.

Mit diesen Spielzügen dürfte es, insbesondere gegen einen Mitspieler, recht interessant sein. Wahrscheinlich wird er vor Wut in den Joystick beißen. Da beide Varianten aus der Pro-Set-Formation gespielt werden, wird er nie genau wissen, ob man über außen läuft oder nach innen paßt. vw

Ultima VI

Christian Kutsch aus Essen hat noch eine kleine Ergänzung, die Euch das Reisen mit dem "Orb of the Moon" erleichtert. Ihr müßt den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmt Ihr der Karte.

Sascha Braun aus Dudweiler kann allen Helden helfen, die noch Probleme mit dem "Codex" haben.

Mit seinem Tip gelangt man auf der "Isle of the Avatar" an den Codex, ohne daß man an den drei Schreinen der Gargoyles gebetet hat. Um an den Tempel zu kommen, braucht man den Ballon. Ihr legt ihn direkt am Anfang des braunen Weges, der zum Tempel des Codex führt, auf den Boden. Jetzt schiebt Ihr ihn noch ein Feld nach rechts, so daß der Korb auf dem Gras liegt. Bevor man in den Ballon hineinsteigt, läßt man durch "Wind Change" den Wind aus Süden wehen. Wenn der Ballon richtig plaziert ist, schwebt er genau zwischen Weg und Bergen. Sollte der Wind den Korb von der richtigen Stelle weggeweht haben, muß man ihn wieder dorthin zurückschieben.

Der Wind treibt uns nun genau auf die rechte Statue, die uns den Eintritt sonst verweigert. Normalerweise kann man im Ballon einfach über sie hinwegfliegen und erreicht nun den Schrein des Codex. Jetzt legt man nur noch beide Linsen und den "Vortex Cube" mit den "Moonstones" an die richtigen Stellen, und schon sind wir ein Stück weiter. vw

Invest

Finanzhai Sönke Fercho aus Wilhelmshaven erleichtert Euch den problemlosen Einstieg in die Welt der Hochfinanz.

Anfangs solltet ihr einen Industriezweig wählen, der möglichst hohe Profite abwirft. Die Autoindustrie und der Berg- und Schiffsbau haben sich als besonders profitabel erwiesen. Außerdem solltet Ihr immer eine hohe Feuer- und Unfallversicherung abschließen. Geht ruhig auf 2 500 000 Mark, wenn ihr geringeren Schaden erleidet, könnt ihr noch zusätz-

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloß von Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	AVATAR	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spiritually	The Slab	Shrine of Diligence	The Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc

Teleportieren leicht gemacht: Ein Avatar für alle Fälle

...abschinden. Mit dem Gewinn ... nen Arbeiter abwerben ... Mitarbeiter ... auch Aktien kaufen ... Sammelprakt... springen ... Sie ... Aktien ... Wer ... Aktien ... habt, wird Euch die Firma ... Teil der Aktien wieder verkaufen, die Firma bleibt trotzdem in Eurem Besitz. Viel Spaß beim Geldscheffeln.

vw

Fish

Eins der besten M... Adventures ... Punkte zu erreichen.

Das Spiel ... Hippies ... Rocker ... Avatar ... Wir haben jetzt ...

können wir uns auf den Weg machen. Bei der Abtei sitzen einige Hippies rum, und die mögen es nicht, wenn man mit ihren Sachen durch die Gegend spaziert. Also immer vorher das Licht ausmachen, o.k. Am Ruined Nave findet sich ein Kirchenstuhl, mitnehmen. Bei Ruined Transept den Stuhl wieder ablegen, hier brauchen wir ihn später noch. Wir betreten die Catacombs, wühlen ein bißchen im Dreck und finden einen Zugang in den Altar Room. Dort nehmen wir das Seil mit und gehen wieder nach oben. Wir steigen auf den Stuhl ... um den Wasserspeier (Gargoyle), der dort steht, gehen wieder nach unten und ziehen am Seil. Hurra! Samt Gargoyle geht's jetzt wieder in den Altar Room, wobei es sich empfiehlt, die Tür in ... mit einem entsprechenden Deckel zu verschließen ... Hippies sind ... Wir sitzen ... der Altar ... Kaffee ... Kassette ... Wir gehen ... Kassetten ... Room ... die Tür drücken den Knopf. Wir öffnen den Schrank und lassen den dort

STARKILLER

Wo Violinen schluchzen...

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt





drinnen gefundenen Reinige[illegible] Tape Deck [illegible] sie en [illegible] auf [illegible] und spielen [illegible] Kassette [illegible] der letzten eine Botschaft [illegible]. Im Office unseres Chefs öffnet man den Aktenschrank mit der in der Botschaft enthaltenen Kombination, nehmen uns die Spindel und Schwups, schon wieder. Ab geht's in den Smooth Warp. Auf einer Lichtung angekommen, treffen wir auf Mickey Blowtorch, einen Exkollegen von uns. Geht ihm aus dem Weg, er ist nicht so [illegible] Mickey und warten, bis er verschwindet, um nach der Explosion zu schauen (irgendwie ist der Vogel explodiert, ich hab's auch nicht so ganz gerafft). Wir untersuchen den Baum[illegible] geht's erst richtig los. Es ist ein Large Warp entstanden, den wir auch sofort benutzen. Wir landen in einem Körper, halb Mensch, halb Fisch, der auf Dr. Roach hört. Wir untersuchen die Wohnung, finden einen Fahrschein, eine tatty card und eine fisa card. Wichtig ist außerdem ein Computer-Paßword und der Termin für eine Besprechung mit dem Prinzipal. Wir öffnen die Tür, schalten das Licht aus und verlassen unsere Wohnung, ohne abzuschließen (hat beides einen Sinn, später!). Mit der Bahn fahren wir zu[illegible]

Op[illegible] im Restaurant [illegible] weiter geht's zur Besprechung [illegible] Prinzipal. Hier erfahren wir, daß [illegible] Mitarbeiter des Projekts zum Verräter geworden ist und wir ihn entlarven müssen, sonst ist ganz Hydropolis dem Untergang geweiht.

[illegible] der Bibliothek finden wir ein Buch [illegible] Labor angekommen, stecken wir unsere tatty card in den Schlitz und betreten das Labor. Wir hacken uns in den Computer ein, erfahren einiges über das Projekt. Was uns aber mißtrauisch macht, ist ein Spiel namens Shutdown, das besonders gut gesichert ist. Erst mal raus aus dem Computer. Im Store Room schauen wir uns [illegible] nes Fishton (geklaut, ha, ha) da es uns aber nicht gelingt, das Radio Case zu bekommen, wollen wir doch wenigstens unser Eigentum zurückkaufen. Im Hardware Shop [illegible] taucht einer der Fins auf und entwendet uns das Teil, doch wir bekommen die Information, daß sich in unserer Wohnung ein Warp aufgetan hat, in welchem wir den Cylinder finden können. Aber zuerst gehen wir in den Clothing Shop, wo wir eine Krawatte und eine Sonnenbrille erstehen. Jetzt fahren wir nach

Padington. Vor unserem Appartment findet sich das Radio Case, das wir mitnehmen (aber nur wenn ihr das Fishton zurückgekauft habt). Jetzt bitte abspeichern! Wir betreten den [illegible] men [illegible] Zahlen [illegible] man zunächst in alle Ecken (NW-NE SW-SE), dann nach oben. Dies wiederholt sich so-

ange, bis sich der Cylinder finden läßt. Nach oben verlassen wir den Warp wieder (muß man öfter probieren). Wir fahren weiter nach: Battersea (vielleicht vorher nach Opah und all die wertvollen Sachen ins Labor). Wir können die Drucktür nur dann öffnen, wenn alle Schalter in Hydropolis ausgeschaltet sind (Lichtschalter zu Hause, Protocopier-Schalter). Jetzt muß alles ganz schnell gehen, sonst gibt's zum Abendessen durchgedrehten Fisch. Wir entfernen bei der Curve die Schraube mit dem Screwdriver und kommen so zum nächsten Teil dem Filter. Weiter geht's nach

Museum: Wir öffnen im Alarm Room das Sachet, das Plankton macht die Infrarotstrahlen sichtbar und wir können ungehindert in den Crystal Room gehen und den Crystal mitnehmen. Von hier geht's nach

Pickerel: Wir gehen nochmals in den Pub und laden den Kollegen, der das Spiel Shutdown im Compi gesichert hat, in die Disco ein. Sollte dieser nicht da sein, einfach nur warten, der kommt schon. Wir fahren weiter nach

Opah University: Mit der Karte unseres Exkollegen lassen sich nun neue Welten erforschen, neue Zivilisation und neues ... ah Quatsch. Wir öffnen die Tür im Foyer und kommen so in den Research Wing. Hier entdecken wir den Crystal Tuna, mit dem wir unseren Crystal tunen, gut was? Im Tower werfen wir den Cylinder in die Tasche, öffnen ihn und fliegen mit unserem selbstgebastelten Ballon zur Roof. Hier lassen wir sofort die Tasche los, greifen uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer und stürzen uns mit einem Sprung wieder nach unten (Vorsicht: alles andere ist tödlich!). Es ist jetzt wohl an der Zeit, sich mit dem Kollegen vor der Disco zu treffen. Vorher setzen wir allerdings die Sonnenbrille auf und stecken die Ohrenstöpsel in unsere Fischohren. Wir geben unserem Kollegen die Krawatte und gehen in die Disco. Tja, das ist das Ende für den Fin in unserem Kollegen. Krach, Bumm, Schepper, Blitz. Weiter geht's ins Labor und den Stream Regulator anhand der Formel im Computer zusammenbauen. Und das geht so: Fix filter at wheel, fix crystal at bridge, fix bridge to filter, tie filter with case. Jetzt hat man den Regulator. Im Project Room versuchen wir den Akzelerator mit Hilfe des Hyperdrivers aus dem Device zu bekommen, doch unser jetzt wieder normaler Kollege warnt uns davor. Die Schraube ist über das Spiel Shutdown gesichert (Bombe!). Ziel dieses Spiels ist es, von einer zufälligen Buchstabenkombination auf das Wort Walter zu kommen, wobei sich jeder Buchstabe um 25 Schritte maximal verändern läßt. Allerdings verändern sich dabei auch die anderen Buchstaben. Der Trick dabei ist die Zurückrechnerei. Spalte 2 und 3 müssen zugleich auf A, T, Spalte 4 und 5 zugleich auf E, R kommen. Spalte 1 muß dann nur noch auf W eingestellt werden. Haben wir also Shutdown gelöst, läßt sich die Schraube im Project Room entfernen, der Akzelerator herausnehmen und durch den Regulator ersetzen. vw



DR. BOBO ANTWORTET

Chaos strikes back (Atari ST)

Marcel Kreitlow aus Hilden hat ein Problem mit dem guten Lord Chaos. Er ist auf dem Weg des Ninjas schon bis zum "Diabolic Demon Director" gekommen. Jetzt versucht er die Steinmonster auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld zu locken, damit sich die Fallgrube nördlich davon schließt. Leider wollen die steinigen Burschen nicht so, wie er will. Kann ein braver Held aus der Leserschaft helfen?

In diesem Zusammenhang noch einmal eine Frage, die offensichtlich viele von Euch beschäftigt. Wie kann man Lord Chaos in "Dungeon Master" endgültig den Garaus machen? Selbst wenn man den "Firestaff" hat, ist das eine ganz schön knifflige Angelegenheit. Kann jemand von Euch die genaue Vorgehensweise beschreiben? vw

Ultima IV (MS-DOS)

Markus Roth hat ein großes Problem. Er hat sich bis jetzt erfolgreich als falscher Prophet durchgeschlagen. Er hat sich den Vortex Cube geholt, die Linse repariert und auch die zweite Linse hergestellt. Dann hat er sich den Heißluftballon gebaut und ist zum Gargoyle-Schrein geflogen. Nach der Eingabe von "Talk-Shrine" erhält er immer die wenig vielversprechende Antwort: "Thy deeds make thy unworthy of enlightment, return when they path is more focused." Kann das am "Amulet of Sublimission" liegen, welches er vom Lord Draxinusom erhalten hat? vw

Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hat, wie viele andere, ein paar Fragen zu diesem komplexen Rollenspiel.

1. Wo findet man "The long One" im 9. Jahrhundert?

2. Wie kommt man mit dem Element Orb aus Dawn's Mist Dungeon? (Immer wenn man raus will, erscheint nur "The Orb denies you Exit".)

3. Wie kommt man in Mandagual's Lair?

4. Wie kommt sein Kleriker durch die Barriere in Coraks Cavern, wie gelangt er zu Coraks Body? vw

STARKILLER

Wenn Experten sprechen. . .

Grafik: Rolf Boyke







Die Antwort zu Legend of Zelda

Michael Bloch aus München kann Tina S ler weiterhelfen. Sie fand im neunten Level weder den roten Ring noch den silbernen Pfeil. Der rote Ring ist ganz oben in dem leeren Feld. Durch Sprengen der unteren Wand wird der Zugang frei. Der silberne Pfeil ist ganz links im mittleren Raum. Durch einen Geheimgang in der mittleren Spalte ganz unten gelangt man ans Zie vw

Tower of Babel

Markus Alexander Schuba aus Willich beschäftigt sich seit längerer Zeit mit dem Strategiespiel "Tower of Babel". Jetzt ist er auf ein scheinbar unüberwindliches Problem gestoßen. Bei Turm E der fünften Gruppe (Grabbing at Straws) lautet die Aufgabe, zwei Klondikes einzusammeln. Die gegnerischen Einrichtungen sind hier jedoch so geschickt plaziert, daß er bislang immer nur einen der beiden Klondikes erreichen konnte. Wer hat den Turm schon gelöst und kann ihn aus dieser mißlichen Lage befreien? vw

Y's (Sega Master)

Jempi Potz aus Luxemburg pfeift, zusammen mit seinem Sega, aus dem letzten Loch. Bei "Y's" hat er zwar das vorletzte Buch und das durchsichtige Amulett gefunden, weiß nun aber nicht mehr, wie er wieder durch den Raum mit dem Gas kommt. Schnelle Hilfe von Euch ist gefragt. vw

Die Antwort zu Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt hatte zwei Fragen zu Dragon Wars. Stephan Gerats aus Stuttgart weiß Rat. Zuerst in die "Dwarf Clan Hall" gehen und "Soften Stone" sprechen. Den Spruch gibt's in Freeport bei einem Magier für 1000 Goldstücke. Jetzt in "Apsu Waters" die Vulkangegend aufsuchen. Dort verbirgt sich ein Eingang zur "Dwarf Forge". Da man vorher die Zwerge befreit hat, trifft man jetzt einen Schmied dort, dem man den Schädel von Roba gibt. Der Zwerg schickt einen nun zur Insel in "Irkalla's Realm", dort erhaltet Ihr dann das echte "Sword of Sodan".

Noch ein nützlicher Tip: Oberhalb der Brücke von "Pur [illegible] Brücke, dort findet Ihr im ersten Gebäude eine Kiste mit Gegenständen und 500 Goldstücken, die sich immer wieder neu auffüllt, wenn Ihr die Brücke wieder betretet. Besonders nützlich sind dabei die "Grey Arrows". Sie erhöhen den Attack Status und können auch mehr Schaden zufügen. vw

Die Antwort zu Bard's Tale III

Holger Ostheim aus Nidderau beantwortet die Frage von Andreas Schwederski. Er hing in der letzten Dimension "Malefia" fest und suchte das "Death Horn".

Das sagenumwobene Death-Horn kann, wie die meisten anderen Waffen auch, am Ende eines Kampfes gefunden werden. Wohl dem, der es besitzt. Es wirkt wie das normale Fire- oder Frost-Horn, mit dem Unterschied, daß anstatt der normalen Hitpoints, alle Gegner einer Gruppe mit einem Critical-Hit getroffen werden. Holger fand das Death-Horn unglücklicherweise erst im letzten Kampf vor Taran, aber dort ging es dann richtig rund. Hier sind einige Tips, wie man das Spiel auch ohne Death-Horn beenden kann. Wichtig ist, daß man ein oder zwei sehr gute Diebe entwickelt hat. Mit der "Hide in Shadow"-Option können sie sich an einen Gegner heranschleichen und einen Critical-Hit anbringen. Einmal versteckt, werden die Diebe nicht mehr angegriffen und auch von keiner magischen Attacke getroffen. So können sie ohne Probleme die härtesten Gegner überwältigen. Um gute Diebe zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie neu zu erschaffen. Nun geht man mit ihnen in den Tempel des Mad Gods und bringt mal kurz Brilhasti um. Dann ab zum Review Board und auf den Level 35 befördern lassen. Alle Fähigkeiten sind jetzt auf 99 Prozent. Um zu Brilhasti zu kommen, einfach "Sword" eingeben und durch das Portal "hinter" Euch ein Stockwerk tiefer gehen. Brilhasti befindet sich ganz oben links. vw



Wings (Amiga)

Frank Schumann aus Gevelsberg will Euch zu besseren Abschußquoten verhelfen. Findet Ihr es nicht auch lästig, das Euer Computer-Mitpilot immer die Maschinen herunterholt und Ihr trotz heldenhaftem Einsatz leer ausgeht? Kein Problem. Wenn Euer Kumpel einen Flieger abgeschossen hat, solltet Ihr solange der Gegner noch in der Luft ist, tüchtig mit der Maschinenkanone draufhalten. Oft wird Euch dann der Abschuß gutgeschrieben, obwohl der andere Pilot die ganze "Arbeit" hatte. vw

Apprentice (Amiga)

Zauberlehrlinge aufgepaßt! Hier einige Paßwörter von Stephan Hartmann aus Stuttgart. Wenn Ihr schon mal entferntere Welten anschauen wollt, gebt einfach folgendes ein:
GUILD (für Welt 5)
SPELLS (für Welt 8)
DRUID (für Welt 12)
FAERIE (für Welt 14)

Nun noch ein paar Informationen für diejenigen, die wissen wollen, wo sie hingeraten, wenn sie durch die Türen mit Totenkopf gehen.
In Welt 6 zu Welt 24
In Welt 7 zu Welt 26
In Welt 8 zu Welt 27
In Welt 12 zu Welt 34
In Welt 34 zu Welt 13
In Welt 14 zu Welt 37
In Welt 37 zu Welt 15 vw

Starflight 2 (MS-DOS)

Sternenflieger Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat noch eine kleine Ergänzung zum Sternenepos.

Wenn man in Starflight 2 beim Endkampf gegen die Uhls 117/152 (Planet 2) während des Eintritts in den Encounter oft die Leghk-Battle-Jumper Taste (F9) drückt, kann man das Kampfgeschehen verlassen und direkt in den Orbit um den Planeten gehen. Praktisch. vw

Prince of Persia (MS-DOS)

Stefan Winter aus Aachen zeigt uns, wie man bei "Prince of Persia" ohne größere Probleme bis in den vierten Level kommen kann. Bei der MS-DOS-Version drückt Ihr einfach die Tasten "Shift" und "L" gemeinsam, und schon kommt Ihr einen Level weiter. vw

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Martina Rainbold aus Hamburg liefert die restlichen Levelcodes zum Grübelspiel:
Australien OHBJAIOD
Schweiz OHBJAJKG
USSR OHBJAKGJ
Österreich OHBJALCM
Taiwan OHBJAMLC
Japan OHBJANHF
China OHBJAODI vw

Grand Monster Slam (Amiga)

Jörg Rieger aus Linden empfiehlt folgendes: Wenn im Hauptmenü "The King allows " erscheint, einfach "Losers help!" eingeben. Jetzt sollte Ihr keine weiteren Probleme mit dem Spielgeschehen haben. vw

Sword of Sodan (Amiga)

Möchtet Ihr unsterblich werden? Dann hört auf den Rat von Frank Raum aus Nürnberg.

Wählt für das Spiel die Frau aus und laßt sie im ersten Level sterben. In der Rangliste gebt Ihr dann Euren Vor- und Zunamen ein und anschließend die Zahl 300. Jetzt nur noch auf "Return" drücken. Siehe da, beim nächsten Spiel habt Ihr unbegrenzte Leben zur Verfügung. vw



Während ich den Großteil meiner Freizeit mit NES-Joypad ... [illegible] ... in die Tiefe von Tactics ... [illegible] ... teilten einige Leser wirklich originelle Tips aus. So findet ... [illegible] ... Lösung Euch hoffentlich nicht nehmen. Betrachtet ... [illegible]

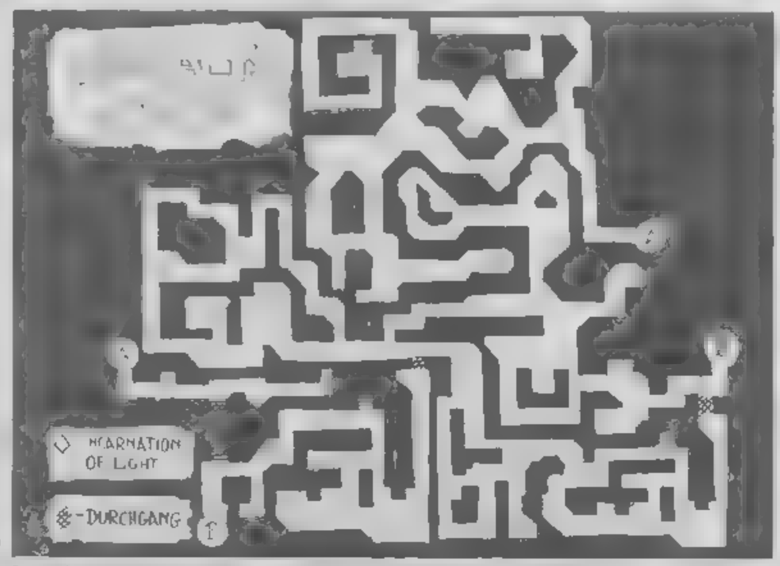
TIP DES MONATS

Super Hydlide (Mega Drive)

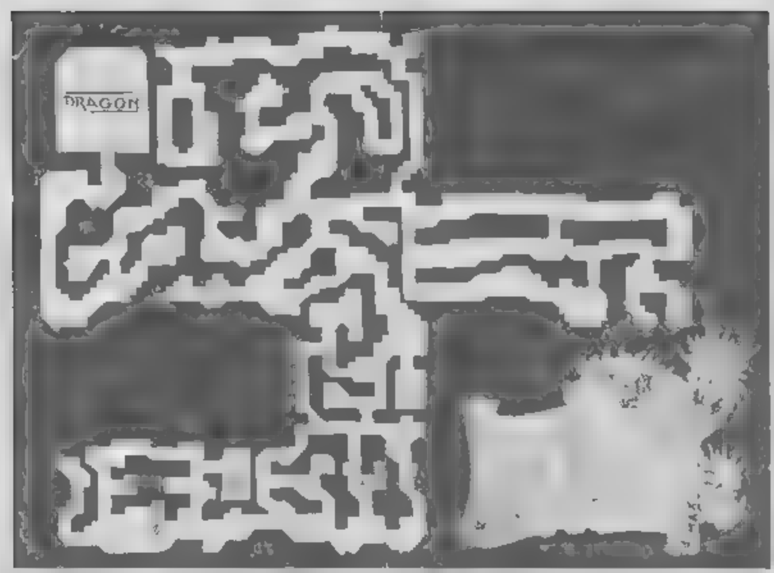
Im Lande der Feen hängt der Haussegen mal wieder schief. Überall in dem sonst friedlichen Reich tauchen auf einmal Monster und Ungeheuer in rauhen Mengen auf. Dies beunruhigt die friedliche Bevölkerung zutiefst. Ein tapferer Mega-Drive-Besitzer muß her, der den Mut hat, das Rätsel der Unterwelt aufzudecken. Heinrich Max aus Hoheneiche hat's schon hinter sich gebracht, nimmt alle "Super Hydlide"-Neulinge auf ihrem Weg durchs Märchenland jedoch gerne bei der Hand. Zunächst solltet Ihr Euch die Stadt der ... [illegible]

vertraut, geht immer rechtzeitig zu Bett und sorgt dafür, daß Euer Held immer zu den vorgegebenen Zeiten seine Mahlzeit nehmen kann. Jeder Verstoß gegen diese Verhaltensregeln wird vom Spiel gnadenlos mit schmerzhaften Abzügen vom Lebensenergiekonto quittiert, die in schlimmen Fällen sogar den Tod des Helden bedeuten können. Übrigens speichert Ihr jedesmal, wenn Ihr in den ... [illegible] ... Waffe verlassen. Schwach wie ... [illegible] ... sen. Diese Dinge sind unsichtbar und werden nur durch ein akustisches Signal angezeigt, wenn Euer Held darüberläuft. ... [illegible]

weiter bis Ihr an einen Fluß gelangt und folgt diesem in nördlicher Richtung. Schon nach wenigen Bildern wird der Wasserlauf nach Osten abbiegen und über einem See eine Art Halbinsel bilden. Dort findet Ihr einen Geldwechsler, der all Euer Geld in die leichteste mögliche Münzform verwandeln wird. Damit könnt Ihr das Gewichtsproblem Eures Helden leichter in den Griff bekommen. ... [illegible] ... Sehr nützlich sind auch die ... [illegible] ... Ruinenfeld gelangt. Inmitten dieser Trümmer steht der Turm von Habe..., den es zu durchsuchen gilt. Obzwar ein Turm ... [illegible]



Diesen Dungeon-Komplex solltet Ihr nur mit einem Moralwert von über 100 betreten



Ihr benötigt einen magischen Drachenzahn? Diese Karte hilft Euch weiter

den stillgelegten Aufzug wieder in Gang setzt. Nach einer Erholungspause in der Waldstadt geht es zurück zum Turm, wo Ihr das erste Untergeschoß aufsuchen mußt. Dort befindet sich der erste Einstieg in den Aufzug, der Euch bis zum 199. Stockwerk bringt. Auf der Spitze des Turmes, dem 200. Stockwerk, erwartet Euch das erste Obermonster. Eine böse, einäugige Riesenwolke, die nach ihrem Ableben einen Haufen Erfahrungspunkte und vor allen Dingen einen "Wolkenstein" hinterläßt. Den bringt Ihr an Euch und geht hinunter in das 198. Stockwerk. Dank des Wolkensteins könnt Ihr nun durch das mittlere, südliche Fenster klettern und über das daran anschließende Wolkenband in die Wolkenstadt gehen. In dem dort befindlichen Shop findet Ihr einige Gegenstände und Waffen, die es in der Waldstadt nicht gab. Behaltet im Kaufrausch jedoch immer Euer Gewicht im Auge. De[illegible] dieser [illegible]



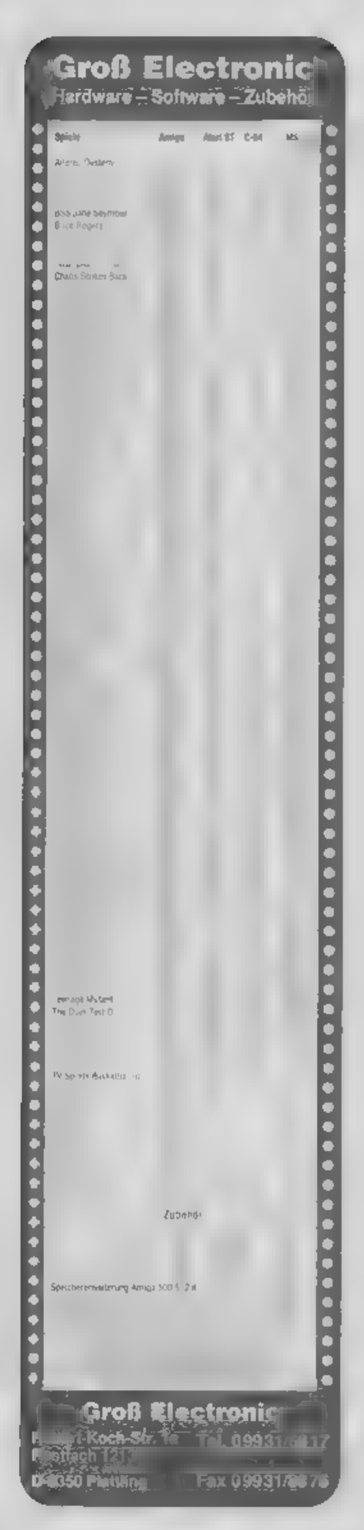
Magier unterrichtet nur Mönche und Priester. Im Palast des Königs könnt Ihr von einem der Bewacher der Schatzkammer umsonst beliebig viele Kräuter zur Wiederherstellung der Magiepunkte kaufen (rechts unten an der Innenwand des Palastes entlang und dann nach Norden). Der weitere Weg gestaltet sich recht unkonventionell, denn es gilt, sich an der richtigen Stelle durch ein Loch in den Wolken zu stürzen. Die Stelle findet Ihr, wenn Ihr den Palast betretet, jedoch an der Außenseite der Mauer das Gebäude halb umrundet. In das Wolkenloch, das Ihr dort in der Einbuchtung der Wand findet, steuert Ihr Eueren Helden. Er wird genau auf der Insel landen, auf der auch der Inselpalast steht, den Euer Held bestimmt auch schon entdeckt hat, jedoch mangels I.D. Card nicht betreten konnte.

Um den Umweg über die Wolkenstadt zu vermeiden, solltet Ihr Euch die I.D. Card besorgen, die eine der Palastbewohnerinnen verloren hat. Sie liegt in den Quartieren unmittelbar an der östlichen Außenmauer. Der König dieses Palastes ist ein Sammler seltener Raritäten und wie sich herausstellt, hat er auch schon alles, was Euer Held ihm anbieten kann. Einzig ein Drachenzahn fehlt dem Monarchen. Da Drachen nicht so einfach herumspazieren, gilt es nun, den Drachenhort ausfindig zu machen. Auf dem Friedhof, der im Norden vom Turm Habel liegt, findet Ihr einen Grabstein, unter dem sich der Zugang zur unterirdischen Stadt befindet (Ihr müßt den Stein von unten her schieben). Auch in dieser Stadt findet Euer Held wieder einige Dinge, die es sonst nirgends gibt. Besonders interessant ist die örtliche Bankfiliale, in der Ihr endlich ein Sparbuch (Bank Book) bekommt. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel solltet Ihr Euch die Höhle ansehen, die links unten von der Stadt abzweigt. Sie wird zwar tagsüber von einem Krieger bewacht, der Euch nicht passieren läßt, jedoch gibt es an der Nordseite der Höhle einen Geheimgang, der jederzeit gefahrlos benutzt werden kann. In der eigentlichen Höhle könnt Ihr ein paar nützliche Dinge umsonst bekommen und unter der letzten Kiste den Eingang in die "Höhlen der Toten" finden. Wer jetzt keine Lampe nebst Öl bei sich hat, ist aufgeschmissen. Dort findet Euer Held neben einigen nützlichen Utensilien den Hort des dreiköpfigen Drachen. Den genauen Weg dorthin könnt Ihr der Karte der Höhle entnehmen. Die "Ancient Ruins" gewinnen erst später im Spiel an Bedeutung, Ihr könnt sie also während der Drachenjagd getrost vergessen. Ist der Drache überwunden, die geöffneten Mäuler sind seine Schwachstelle, könnt Ihr einen Drachenzahn nebst einem Haufen Erfahrungspunkte Euer eigen nennen. Bringt den Zahn zum König des Inselpalastes. Er wird Euch, hocherfreut über das Geschenk, seine Schatzkammer öffnen. Dort findet Euer Held in einer der Kisten die "Scroll of Jeem", die am Südufer des Sees Erstaunliches bewirkt. Es ist wichtig, daß Euer Held von nun an keine friedlichen Monster, wie z.B. grüne Pflanzengeister oder blaue Schleimmonster, mehr tötet. Diese greifen Euren Helden nicht an, ohne selbst angegriffen worden zu sein. Erschlagt Ihr diese Wesen, bekommt Euer Held Moralpunkte abgezogen. Da Ihr bisher darauf bestimmt keine Rücksicht genommen habt, befindet sich euer Moralwert (MF) mit Sicherheit auf Null. Da Ihr aber zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels einen Wert von 100 Moralpunkten (Maximum) braucht, um ganz bestimmte Dinge zu finden, empfiehlt es sich, schon jetzt mit dem langwierigen Sammeln von Moralpunkten, die es für die Erlegung böser Monster gibt, zu beginnen. Doch zurück zum Spielablauf: Steuert Euren Helden zu der Stelle, an der er drei Säulen aus dem See ragen sieht. Wenn Ihr nun die "Scroll" benutzt, taucht ein Palast vom Grunde des Sees auf. Diesen gilt es nun zu durchsuchen, jedoch solltet Ihr ab hier vorsichtig sein, denn nun tauchen richtig rabiate Monster bzw. Roboter auf. Gute Waffen, starke Rüstung und viele Heiltränke solltet Ihr auf diese Expedition mitnehmen. Euer Held sollte sich schnurstracks in das dritte Stockwerk begeben und dort den Zentralcomputer suchen. Erst wenn Ihr Euch hier die traurige Geschichte der ehemaligen Herren dieses Palastes habt mitteilen lassen, kann Euer Held an den anderen wichtigen Stellen des Palastes die gewünschten Ergebnisse erzielen. So könnt Ihr nun, in einer Kiste, die

scheinbar bisher leer war, einen Weltraumkompaß finden. Auch kann nun die Energiezufuhr für die Energiefelder im zweiten Stockwerk abgestellt werden, so daß Euer Held nun an den dringend benötigten Raumanzug kann. Vorsicht beim Rückweg, wenn Euer Held bis dato kein absoluter Supermann ist (unwahrscheinlich), gibt es Gewichtsprobleme, und die Flucht aus dem High-Tech-Palast geht im Schneckentempo von statten. Wenn Ihr auch diese Expedition heil überstanden habt, gönnt Eurem Kämpfer ein wenig Ruhe, denn das nächste Ziel hat es in sich. Es gilt das Fluchtraumschiff der verschwundenen Bewohner des High-Tech-Palastes zu finden. Mit angelegtem Raumanzug muß sich Euer Held nun in die gähnenden Erdspalten stürzen, die sich in südwestlicher Richtung von der Waldstadt befinden. Ihr gelangt so in den Weltraum, wo Ihr mittels des Weltraum-Kompasses den Weg zum Raumschiff finden könnt. Im Schiff muß der Held wiederum einen Zentralcomputer finden, von dem er den noch traurigeren Schluß der Geschichte der High-Tech-Wesen erfährt. Mittels eines ebenfalls im Raumschiff befindlichen Transmitters geht es wieder zurück ins Märchenland, wo Ihr Euch getrost von dem schweren Raumanzug trennen könnt, er wird nicht mehr gebraucht. Den Kompaß kann Euer Held in der Waldstadt verkaufen. Jedoch darf er unter keinen Umständen das Horn verlieren, das er im Raumschiff gefunden hat. Nun gewinnen die Ancient Ruins in der Drachenhöhle (Cave of Death) an Bedeutung.



Von dieser Stelle aus muß Euer Held, wie es im Raumschiff beschrieben wurde, sieben Schritte nach Süden und vier Schritte nach Westen gehen. An dieser Stelle befindet sich ein Talisman, mit dessen Hilfe Euer Held eine andere Dimension aufsuchen kann. Der Weg führt durch das Energiefeld, das inmitten eines kleinen Trümmerfeldes, nordöstlich der Waldstadt steht. In der fremden Dimension erwarten Euren Held mächtige Gegner. Solltet Ihr in Bedrängnis geraten, so kann der Illusionszauber gute Dienste erweisen. Euer Held muß eine Insel aufsuchen, die ziemlich in der Mitte dieses fremden Landes liegt. Sie ist leicht durch die zwei Kreuze zu erkennen, die auf ihr stehen. Benutzt dort das Horn und schwuppdiwupp befindet sich Euer Held in der Stadt der Illusionen. Im dortigen Laden besorgt Ihr Eurem Helden das "Holy Water". Nun gilt es wieder die Waldstadt aufzusuchen. Wer fleißig war und schon einige Zaubersprüche kann, gelangt schnell und problemlos dorthin. Wer diesen Zauber nicht kann, muß zu Fuß zurück und sollte in der Waldstadt einen Magie-Nachhilfe-Kurs belegen, um den "Move"-Zauber zu lernen. Der Weg zurück in die eigene Dimension führt durch den Höhleneingang, den Ihr im äußersten Südwesten des fremden Landes findet. In der Waldstadt kann der Held nun das Siegel der Holztür durchbrechen, die ständig von zwei Kriegern bewacht wird. Dazu braucht nur das Holy Water an der richtigen Stelle benutzt werden. Das Verlies, in das Ihr nun gelangt, hat es ganz besonders in sich. Zum einen sind die Monster hier besonders stark, zum anderen ist das Verlies tückisch aufgebaut. Es ist insgesamt drei Bildschirme breit und zwei hoch, läuft Euer Held jedoch aus dem letzten Bildschirm nach rechts in den nächsten, findet er sich im ersten wieder. Wandert Euer Held von oben nach unten oder umgekehrt, verhält es sich genauso. Also Vorsicht, hier habt Ihr Euch ohne unsere Karte ganz schnell verirrt. In diesem Labyrinth muß Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes einsammeln. Denn nur wer diese fünf Inkarnationen besitzt, kann das Supermonster Varalys besiegen, das in diesem Verlies eingekerkert ist. Doch nur ein Held reinen Herzens, also ein



Krieger mit einem Moralwert von 100, kann die fünf Inkarnationen überhaupt finden. Wer keine 100 Moralpunkte hat, kann ewig in dem Verlies umhertappen ohne etwas zufinden, und obendrein ist Varalys für einen Krieger ohne die fünf Inkarnationen unbezwingbar. Hat Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes versammelt, erlischt Varalys Zauberkraft und er kann verhältnismäßig einfach besiegt werden. Nach dem Sieg mußt Ihr die Treppe, die vormals zu Varalys führte, untersuchen. Ihr findet dort eine Statue des Finsterlings, die der einzige Schlüssel zum Tor der Zeit ist. Hinter diesem Tor erwartet Euch Karzack, das Supermonster, auf dessen Konto alles Unheil im Lande geht. Um diesem Oberfiesling gegenüberzutreten, bedarf es jedoch noch einiger Vorbereitungen. Begebt Euch dazu in die Stadt der Illusionen und geht dort nach Einbruch der Dunkelheit in das Gefängnis. Von dem Mann in der ersten Zelle erhaltet Ihr einen wichtigen Gegenstand und wertvolle Informationen. Wer sich nun stark genug fühlt, kann sogleich zu der nordöstlichen Halbinsel aufbrechen. Wenn Ihr Euch auf diesen Weg macht, solltet Ihr allerdings genügend Kräuter zur Wiederherstellung Eurer magischen Fähigkeiten bei Euch haben.

Eure Rüstung sollte so gut wie irgend möglich sein, und eine anständige Portion ungenutzter Tragkraft solltet Ihr auch noch übrig haben. Solchermaßen ausgestattet geht es auf die bereits erwähnte Halbinsel, auf der Ihr bis Mitternacht wartet. Wer keine Lust hat zu warten, kann natürlich auch den "Time"-Zauber verwenden. Um Mitternacht wird dann die Statue des Varalys benutzt, und Euer Held wird in Karzacks Festung teleportiert. Hier geht es richtig zur Sache. Übermächtige Monster in rauhen Mengen erwarten Euch. Allerdings findet Ihr hier auch einen Schild, der von Elfen gemacht wurde und besonders guten Schutz verheißt. Das Ding ist jedoch recht schwer, so daß Ihr spätestens hier genau kalkulieren müßt, was Ihr mit Euch herumtragt. Sobald Ihr den Schild habt, solltet Ihr den Aufzug in den 2. Stock suchen. In der linken unteren Ecke wird eine Fee gefangen gehalten, die es zu befreien gilt. Dazu müßt Ihr in den 3. Stock hinauf und das äußerste linke Ende der Etage aufsuchen. Ist der Kerkermechanismus, der die Fee festhält, deaktiviert, geht es zurück zum Gefängnis des Märchenwesens, das Euch nun dabei helfen wird, den bösen Karzack zu besiegen. Denn ohne die Fee bleibt der monströse Oberfiesling, der im 4. Stock residiert, unsichtbar. So, von nun an seit Ihr auf Euch selbst gestellt. Laßt Euch nicht unterkriegen, und denkt immer daran, je fieser der Bösewicht desto strahlender der Held. *wi*

Super Monaco GP (Mega Drive)

Fair-Play ist im Formel-1-Zirkus nicht mehr gefragt, seit Mark Bartholovitsch folgende Cheats ausgeknobelt hat. Mit

4000	0000	0000	0000
0000	68D5	3627	B14C

habt Ihr eine ganz Saison hinter Euch gebracht, ohne auch nur ein einziges mal vom ersten in den zweiten Gang geschaltet zu haben. Selbstverständlich habt Ihr die Weltmeisterschaft für Euch entschieden und fahrt so mit dem stärksten Auto in das zweite Formel-1-Jahr ein. Wollt Ihr doch etwas aktiver am Geschehen teilhaben, könnt Ihr es mit dem Code

MRQ	19N0	3 10	400r
00tl	110L	3D27	B46C

versuchen. Damit dürft Ihr das letzte Rennen noch mitfahren. Selbst wenn Ihr hier versagen solltet, solltet Ihr nicht verzagen. Mit dem Cheat kommt Ihr auf alle Fälle in den Genuß der Endsequenz. *wi*

Heavy Unit (PC-Engine)

Angeblich aus purem Zufall entdeckte Daniel Amend aus Auenwald ein Option-Menü bei "Heavy Unit". Drückt im Titelbild das Joypad nach links, haltet es gedrückt, drückt Knopf "1" und danach "Select". Jetzt könnt Ihr Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben verändern. Den leider nicht gerade umwerfenden Musikstücken des Spiels könnt Ihr Euch über ein Soundmenü ebenfalls lauschen. Geht wie oben beschrieben vor, drückt jedoch nach "Select" zusätzlich noch die zweite Feuertaste. Mit dem Joypad und der 1. Taste könnt Ihr die Melodien anwählen und hören. *wi*

51	[illegible]	61	[illegible]	71	[illegible]	81	[illegible]
52	[illegible]	62	[illegible]	72	[illegible]	82	[illegible]
53	[illegible]	63	[illegible]	73	[illegible]	83	[illegible]
54	[illegible]	64	[illegible]	74	[illegible]	84	[illegible]
55	[illegible]	65	[illegible]	75	[illegible]	85	[illegible]
56	[illegible]	66	[illegible]	76	[illegible]	86	[illegible]
57	[illegible]	67	[illegible]	77	[illegible]	87	[illegible]
58	[illegible]	68	[illegible]	78	[illegible]	88	[illegible]
59	[illegible]	69	[illegible]	79	[illegible]	89	[illegible]
510	[illegible]	610	[illegible]	710	[illegible]	810	[illegible]

91	[illegible]	101	[illegible]
92	[illegible]	102	[illegible]
93	[illegible]		
94	[illegible]		
95	[illegible]		
96	[illegible]		
97	[illegible]		
98	[illegible]		
99	[illegible]		
910	[illegible]		

Sokoban II (Game Boy)

Zum zweiten Mal ... [illegible] ... codes.

Bloody Wolf (PC-Engine)

Ein Mindtip zum Abschluß ... [illegible] ... Joypad nach oben ... wi

Chip's Challenge (Lynx)

[illegible] ... Lynx ein wenig Abwechslung vom täglichen Spieleeinerlei gönnen, gebt einfach die vier Buchstaben ein. Das Lynx hat innerhalb kurzer Zeit ein Apfelmännchen aufgebaut. Mit dem Joypad könnt Ihr jetzt einen dünnen rechteckigen Rahmen über Bildschirm bewegen ... [illegible] ... eine ganze Menge Einstellungen ... [illegible] ... wi

Image Fight (PC-Engine)

Ein weiterer ... [illegible] ... "Image Fight"-Bildschirm nämlich automatengerecht zusammengedruckt. wi









Golf (Game Boy)

Falls Ihr keine Lust mehr habt, nach jedem mißlungenen Schlag den Golfball in Gestrüpp oder Wassergraben zu suchen, verrät Euch Gameboy-Caddy Dennis Walken aus Gelsenkirchen-Horst einen ultimativ nützlichen Cheat: Ihr könnt theoretisch jeden Schlag wiederholen! Kurz bevor der Ball an einer abgelegenen Stelle landet, mußt Ihr schnell alle vier Knöpfe auf einmal drücken. Jetzt gelangt Ihr ins Hauptmenü. Dort einfach den eigenen Namen anklicken und Continue betätigen. So könnt Ihr selbst den "Birdie Try" wiederholen. Es ist nur darauf zu achten, daß der Golfball noch nicht zum Stillstand gekommen ist, bevor die Knöpfe gedrückt werden. *wi*

Metal Gear (Nintendo)

Ihr liebt aussichtslose Spielsituationen? Dann hat Marco Bundi aus Curaglia genau das richtige für Euch. Mit
QOPPD NY229
BLXVJ DPR*W LJ9YB
landet Ihr in einem auf keiner Karte verzeichneten Geheimraum, der zudem scheinbar keinen Ausgang besitzt. Marco befindet sich immer noch dort und würde sich über Tips und Hilfestellungen durch andere "Metal Gear"-Spieler aufrichtig freuen. *wi*

Klax (PC-Engine)

Sven Sulzbach hat einen genial einfachen Cheat für ein einfach geniales Spiel: Um bei "Klax" unendlich viele Continues zu erhalten, startet Ihr Euer Spiel mit neun Credits. Weitere neun Credits könnt Ihr Euch nun jederzeit mit "Oben" (auf dem Pad), "Select", sowie Feuer "1" und "2" erhalten. *wi*

Double Dragon II (Nintendo)

Offene Helikoptertüren sind lebensgefährlich, das weiß jedes Kind. Leider haben geplagte "Double Dragon"-Spieler keine Möglichkeit, diese eigenhändig zu schließen. Damit es die Raufbolde trotzdem nicht regelmäßig aus dem Hubschrauber weht, verrät uns Namri Dagyab aus Rheinbach einen nützlichen "Türe zu"-Cheat für die dritte Mission des Nintendo-Spiels. Drückt die Starttaste, sobald sich die Tür öffnet. Wartet drei Sekunden, drückt nocheinmal 'Start' und die Gefahr ist gebannt. *wi*

Formation Soccer (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf verrät, wie Ihr gleich ins Elfmeterschießen einsteigen könnt. Drückt siebenmal "Reset", dann, kurz bevor das Titelbild wieder erscheint, gleichzeitig Knopf "II" und "Run" drücken. *wi*

Teenage Mutant Ninja Turtles (Game Boy)

Drei geheime Bonusstages haben Flori Fernandez aus Diessen, David Rival aus Köln und deren "Teenage Mutant Ninja Turtels" gefunden. Level 1-1: Zutritt verschafft man sich, indem man zweimal gegen die hintere der beiden ersten Mülltonnen (nach den Parkuhren) schlägt, dann einen Schritt nach links. Das nun folgende Zahlenraten ist übrigens nicht leicht.

Level 1-2: Das rollende Faß muß übersprungen werden. Jetzt läuft man einfach gegen die oberste Stufe der dreistufigen Anhöhe. Das alte Spiel "Wer den letzten Stern nimmt, hat verloren", stuft David als mittelmäßig schwer ein.

Level 1-4: Ihr müßt unter dem Rohr (auf Wasser) bis zur Wand kriechen. In diesem Bonuslevel müssen Steine abgeschossen werden. Nicht allzu schwierig. *wi*

Bonze Adventure (PC-Engine)

Den ersten von vielen Geheimgängen des "Bonze Adventures" entdeckte Michael Bork aus Düsseldorf. Er liegt ungefähr in der Mitte des ersten Levels. Lauft an ihm vorbei und beschießt den letzten der Grabsteine dahinter (vor der Treppe). Mit dem Stein verschwindet auch die magische Barriere vor dem Geheimgang. *wi*

Lode Runner (PC-Engine)

Jetzt [illegible] Lode Runner [illegible] Spieleszene, [illegible] raschend aufgegeben. Um ein [illegible] PC-E[illegible] [illegible] Codes.

Level	Paßwort			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	5780	4603	3485	1934
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	9118	1792	2282	1397
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
25	3849	4098	1508	3106
26	0354	8692	6358	7257
27	9450	3593	5636	1937
28	1972	0608	4281	6431
29	9400	5743	5637	1932
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
31	0364	3162	7339	7204
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
33	9156	9502	4463	1391
34	1932	8218	5252	6488
35	9480	1323	6637	1935
36	0344	8672	7459	7257
37	6067	4837	0149	7723
38	9430	4893	6757	1987
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
40	1581	3366	0088	8474
41	9400	7933	7757	1989
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
44	1922	6248	8386	6435
45	9116	1772	5534	1349
46	3639	5165	3120	3153
47	8007	4837	1290	7721
48	1912	0678	6403	6487
49	9420	5773	7858	1985
50	9854	6629	4462	1705

wi

DJ Boy (Mega Drive)

Daniel Hektor aus Großrosseln hat sämtliche Levels des Mega Drive Moduls DJ Boy durchrollt und bietet allen weniger erfolgreichen Skatern eine ganze Reihe von Tips und Hilfestellungen an. Den Endgegner des ersten Levels sollte man mit einem Sprung[illegible] [illegible] zum Wiederauffüllen des Energiebalkens. Wenn möglich, sollte man sich für den Rest des Geldes auch noch einen [illegible] doch diesmal schnellere Roll[illegible] [illegible] gievorräte nicht vergessen. Die [illegible] Viel Spaß beim Betrachten des Abspanns! wi

Umbauanleitung für das japanische Mega Drive



Mit dem Erscheinen des europäischen Mega Drives [illegible] scher Module [illegible] POWER [illegible] die Anfragen bezüglich der Kompatibilität. Wie bereits mehrfach erwähnt, laufen die europäischen Module nicht ganz problemlos auf den Importkonsolen. Der Grund dafür liegt jedoch nicht an der Hardware des Mega Drives, sondern vielmehr am Gehäuse. Ein kleiner Kunststoffriegel greift normalerweise, sobald [illegible] Position gedrückt wird, in eine kleine Vertiefung der japanischen [illegible] fung ist bei europäischen Modulen leider nicht vorhanden. Nur mit sanfter Gewalt überredet man das Grundgerät, die Module zu schlucken. [illegible] man bei dem europäischen Mega Drive [illegible] Mo[illegible] Simon Spitzmüller aus Lichtensteig in der Schweiz verrät Euch, wie's gemacht [illegible] wi

Devil Crash (PC-Engine)

[illegible] das man [illegible] Devil Crash [illegible] Cheats [illegible]

D D D D D D D C C C

[illegible] wi

Cyberball (Mega Drive)

[illegible]

[illegible] B B C X [illegible] G [illegible] B [illegible]

schafft ihr dank Adrian Kama aus Paderborn [illegible] und könnt Euch die anschließende S[illegible] ohne großes Robotergemetzel ansehen. wi

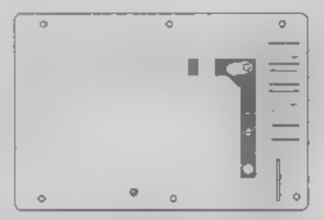
Trojan (Nintendo)

Einfacher geht's wirklich nicht. Sven Poehls aus A[illegible]bach verrät seinen Continue Cheat für Trojan. Einfach während des Titelbildes den Joystick nach oben d[illegible] und das Spiel ganz normal mit Start beginnen (bzw. fortführen). wi

Lock'n'Chase (Gameboy)

Eine Möglichkeit, das Labyrinth-Spiel Lock'n'Chase [illegible] dem eigentlichen Level [illegible] noch weiter zuspielen bzw. gleich in Level 7.1 zu starten, verriet uns Gerard [illegible] Die Tastenkombination A A B B A B B [illegible] des Gameboy [illegible] die ganze Reihe [illegible] Levels erwarten den Spieler. wi





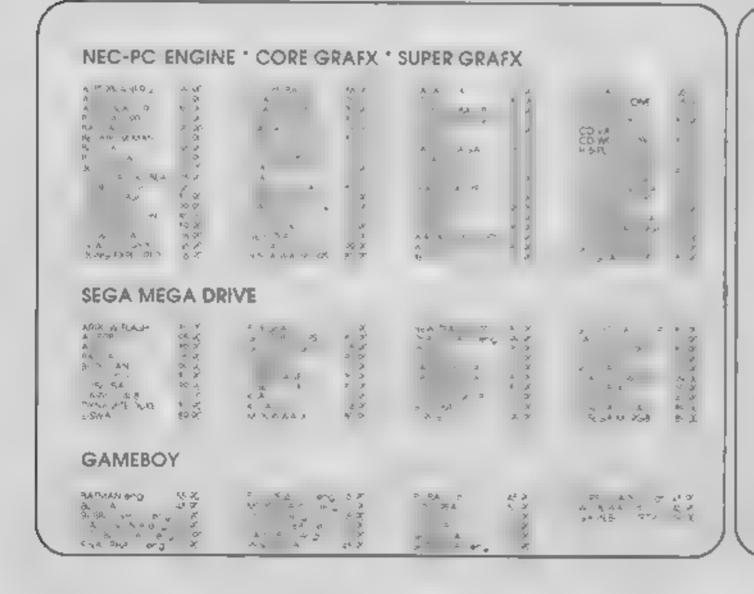
Kompatibilität leichtgemacht: Umbauanleitung fürs Mega Drive

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

COIN OP be NO CREDITS



Versandbedingungen

Inland: Versand per Nachnahme
Porto u. Verp. DM 9,-

Preislisten schicken wir Ihnen gern gegen Zusendung eines frankierten Umschlags

!ACHTUNG!

Um Sie noch günstiger und schneller beliefern zu können sind wir umgezogen

Neue Versandanschrift

NO CREDITS
Softwareversand Broseit
Prof Kurt-Huber Str 8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen

Nur Versand. Kein Ladenlokal.

Dragon Wars Clue-Book

Entwirrt: Die Geheimnisse des Landes Oceana und die Rätsel des Rollenspiels "Dragon Wars". Hier gibt es Tips für die Drachenkrieger.



Tief und finster sind die unergründlichen Rätsel des Rollenspiels Dragon Wars. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Neben feinen Karten gibt's noch eine Itemliste. *mh/vw*

Rattenverseucht und riesengroß ist die Stadt Purgatory ▼

Purgatory

Dies war einmal ein nettes Plätzchen, bevor sie die Ausgänge versiegelten und die Versorgung mit Nahrung unterbrachen. Nun beherrschen Ratten diese Straßen und ich, Clopin Trouillefou, bin König der Ratten!

Ich kenne Purgatory wie meinen Handrücken, und Ihr tut gut daran, mir genau zuzuhören. Eure erste wichtige Aufgabe nach Eurem Eintreffen in meiner Stadt ist das Besorgen von Waffen und Rüstungen. Ihr werdet zweifelsohne eine oder zwei Schlägereien direkt nach Eurem Eintreffen haben, aber es sollte keine großen Probleme geben, diese zu überleben,

es sein denn, Ihr seid totale Waschlappen. Eine gute Anfangsstrategie ist es, direkt vom Hauptplatz nach Norden zu marschieren und sich für einen Kampf in der Arena zu melden. Hier wird man Euch zwar das Hirn herausprügeln, aber zu guter Letzt erhaltet Ihr wenigstens ein paar Waffen.

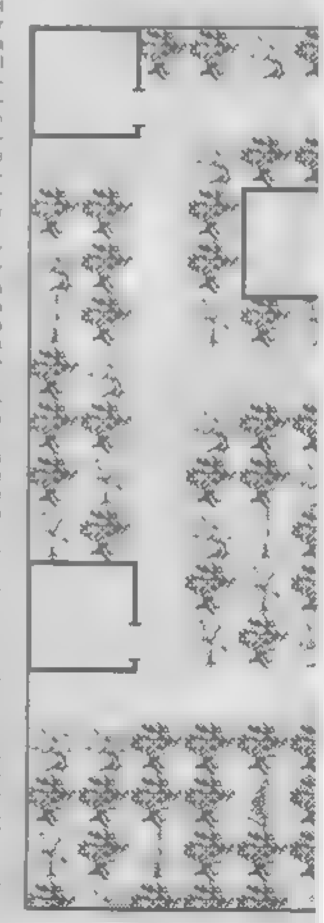
Magie ist in Dilum verboten, aber niemand kann diese Kunst vollständig auslöschen. Ihr findet einen bescheidenen Zauberspruchladen westlich von der Namtarstatue (übrigens eine nette Kunstschmiedearbeit). Die Zauberspruchrollen werden Euch allerdings so lange nicht viel nutzen, bis Ihr die Low Magic gelernt habt. Wenn Ihr anfangt, intensiv Zaubersprüche zu benutzen, solltet Ihr die südöstliche Ecke der Stadt mal besuchen. Ihr werdet diese Ecke erfrischend finden.

Meine Lieblingstaverne ist im nordöstlichen Bereich der Stadt, nicht weit von der Arena entfernt. Dieser Platz ist voll mit Betrunkenen, sie verschwinden aber, wenn Ihr ihnen etwas Stahl zu schmecken gebt. Die Kneipe ist gut geeignet, um die neuesten Gerüchte aufzuschnappen, und vielleicht findet sich ja auch der eine oder andere Verrückte, der sich Eurer Gruppe anschließen möchte. Wenn einer Eurer Freunde stirbt, solltet Ihr Eurer zivilen Pflicht nachkommen und den Körper im städtischen Leichenschauhaus, nördlich vom Hafen und östlich vom Stadtplatz abliefern. Ich habe gehört, daß einige versucht haben, aus der Stadt zu entkommen, indem sie sich in einem Sack mit Leichen versteckten. Ich würde so was allerdings nicht versuchen. Auch würde ich mich niemals selbst in die Sklaverei begeben, nur um so aus der Stadt zu entfliehen, aber Ihr könnt diesen Weg versuchen, wenn Ihr den Sklavenmarkt nördlich von der Namtarstatue besucht.

Mein eigener Teil der Stadt befindet sich im Südwesten und Ihr werdet sicher durch meinen Hof stolpern, wenn Ihr in meiner Nachbarschaft unterwegs seid. Ich habe möglicherweise einen Job für Euch, wenn Ihr mehr auf dem Kasten habt, als der gewöhnliche Abschaum, mit dem ich es normalerweise zu tun habe. Spielt eure Karten richtig aus, und Ihr bekommt möglicherweise genug Gold, um die horrenden Summen zu bezahlen, die auf dem Schwarzen Markt gefordert werden. Der Schwarze Markt befindet sich nur wenige Blocks von der Arena entfernt. Nicht weit in nördlicher Richtung von meinem Hof, werdet Ihr einen Schrein der dunklen Lady, Irkalla finden. Seid sicher, daß Ihr ihr Euren Respekt gezeigt habt, bevor Ihr in die Apsu Waters hinabsteigt.

Ein letzter Hinweis noch. Habt es nicht so eilig, Purgatory zu verlassen. So schlecht es auch hier drinnen ist, draußen geht es viel härter zu. Wenn Ihr mir nicht glaubt, gut, werft selbst einen Blick darauf. Da ist eine geheime Tür im nordöstlichen Turm der Stadt, die hinter die innere Mauer führt und eine Tür zur "Freiheit" in der südwestlichen Ecke der Außenmauer ist.

Auf Wiedersehen — Clopin



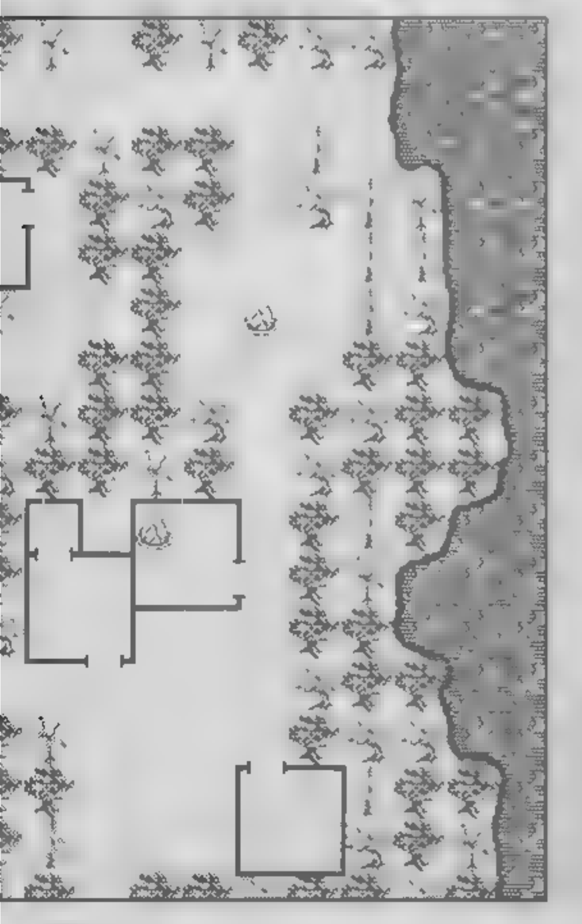
Sklaven-lager

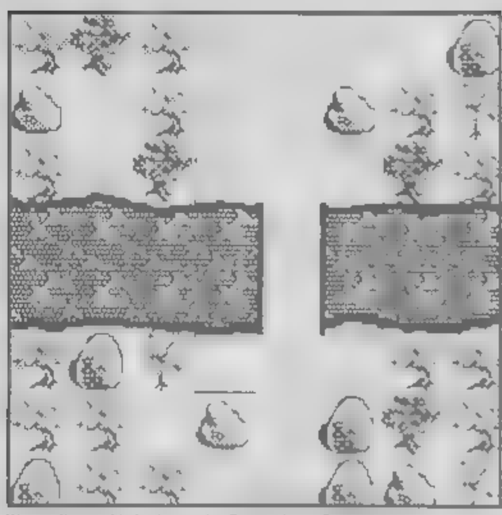
Ihr findet sicherlich das Sklavenlager, wenn Ihr aus Purgatory entfliehen könnt, besonders wenn Ihr vom Hafen kommt. Das Lager wurde von Flüchtlingen aus Purgatory und entflohenen Sklaven aus Mogis Sklavenlager gegründet. [illegible] Leute aus einem [illegible] entfernen [illegible] wieder [illegible] neuen zusammenzuschließen, ist mir schleierhaft.

Meistens findet Ihr hier Leute mit schwachen Nerven... Seid vorsichtig [illegible] Eure Waffen [illegible] rokratischen Fähigkeiten, um die Sklaven davon zu überzeugen, daß Ihr [illegible] wollt.

Ein Wizard lebt in diesem Lager. Er heißt jeden willkommen, der [illegible] Kunst des Zauberns vorführt, Kranke zu heilen — oder zumindest den Versuch zu machen — kann zu Eurem Vorteil sein. Sie machen [illegible] Mitgliedern [illegible] und geht [illegible] Besonders [illegible] alten Dieb namens Louie, der sich Eurer Gruppe anschließen [illegible] Gelegenheit [illegible]

[illegible]





Wer kräftig sucht, findet an der Brücke feine Gegenstände

Bewachte Brücke

Nördlich von Purgatory findet Ihr eine Brücke, die die Insel Fonorm mit der Sonneninsel verbindet. Ihr benötigt die Citizenship-Papiere, um an den Wachen vorbeizukommen, und selbst dann schütteln sie Euch noch nach Gold in Form einer Gebühr ab. Die Papiere bekommt Ihr dadurch, daß Ihr in der Arena von Purgatory gewinnt oder den richtigen Platz im Sklavenlager untersucht. Eine Suchaktion der näheren Umgebung der Brücke ist den Zeitaufwand sicher wert.

— Clopin

Nächstes Mal untersuchen wir das Sklavengut von Mog und die Sklavenminen etwas genauer. Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. *mh/vw*



Hier schon mal die Karte von Mog's Anwesen



POWER PLAY CONTACT

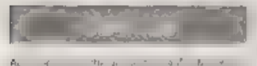
Wollen Sie einen gebrauchten ... verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder ... Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Power Play-Contact der **März-Ausgabe** erscheint ... bis zum 10. Januar '91. Eingangsdatum beim ... werden in der **April '91-Ausgabe** erscheint am ...

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 124.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf ...

Private Kleinanzeigen



... Tel. 07181/69497 ... in der Nähe

Suche Anwendungs... Kolpingstr. 15, 6500 Mainz

Suche Lösung von Adventure ... 6300 Giessen

Verk. 16 Orig. für 60 DM. Näheres über die Spiele unter Tel. 089/544910

C64, Monitor, Floppy, Datas., Bücher, 15 Orig. Spiele, Box, Modul, Joyst., Malgerät, Zub. 750 DM. Tel. 040/7375417

... Katakis o. R-Type. Tom Lehmann, Voßhegge 7, 4300 Essen 15

... Christian ... Bahnhofhalle 12, 3113 ...

... Ederberg, Lindenstr. 6, 6081 Stockstadt

Suche Floppy 1541, zahle bis 110 DM. Torsten Günther, Zwickauer Str. 52, 9030 Chemnitz

Verk. C128D, Philips CM8833-Monitor, Star LC24-10, Scanner, Mouse, 2 Joysticks, Datasette + Zube., 120 Disk. VB 2400 DM. Schweiz Tel. 007/240865 ab 16 Uhr

Verk. div. C64-II für 60 DM (ohne Porto) ... 7581 (Marcus) ab 14 Uhr außer Di u. Do

... '64er', 8 Sonderheftdisks, guter Zustand. Preis VB 80 Fr. Tel. 033/561877 (bitte nur Schweiz)



Hilfe, ich komme bei ... nicht weiter. Wer hilft mir? Suche außerdem Die ...

Handbuch. Suche dt. Rollenspiele ... Andreas Grabner, A-8046 Graz, Franz ... Weg 29

Verk. C64 II + Floppy 1541 + 80 Disks + Joysticks + orig. Games (Adventures, Test Drive ...)

Verk. Vokabellernprogramm Learning E... Modern Course 2 für 60 DM. Hermann ... Stadbeckstr. 35, 8000 München 71

Hot News für C64 ges. Verk. Zak McKr... engl. ... Heidweg 24 ...



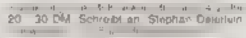
Suche ehrliche Tauschpartner für C64, C128 ...

... für je 25 DM ...

Verk. C64 Zub. (Spiele, Bücher, Drucker). Fordert Liste an: St. Schubert, Sevenngstr. 21, 1000 Berlin 47

... Höchstens 10 – 20 DM. Orig. bitte. Anschrift: Stavros Zazos, Königstr. 73, 5100 Aachen

Suche C64 mit Floppy 1541, Programmen und Joysticks für ca. 280 DM. Bitte melden bei: ...



20 – 30 DM. Schreibt an Stephan Oelerlein ...

... Star LC-10 ...

... Mouse ...

Suche Tauschpartner für C64 ... Ninja 2, Wonderboy 2, Indy ... Schreibt an Stefan S. Masson, Teutstr. 28, 5102 Würselen

... 35 DM ...

Verk. Bodo Illgner S. Soccer, Circus Games ... Alex Dengler, Dr. Bolalestr. 10, W-8433 Parsberg

Suche Tauschpartner für C64, schickt Listen an Daniel Bachmeier, Luppersricht 24 a, 8451 Hahnbach. P.S. schreibe 100 % zurück

... 04741/1433 (Jan)

... 06132/6235 ...

Suche für C64: Sim City, Invest., Sio or Die, Habe: Oil Imperium, Turrican, Double Dragon 2 usw. Schreib an Thorsten Schäfer, Triererstr. 322, 5400 Koblenz 1

... Nadler und vom Spiel Elite per Nachnahme ...

Verk. C64 mit Floppy 1541, 200 Disks (400 ...

... Taxusweg 12

...

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Vertreiben von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,– gerechnet werden.

... Kassette ...

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten ... noch zu verbreiten ...

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Suche für C64 Abenteuerspiele und gute Spielsimulationen. Angeb. an Mike Laubstein 3706 [illegible]

Suche für C64 Spiele: The Mask of the Sun, [illegible] Merle, Bürgerheimstr. 12 [illegible]

Verk. 128er mit 2 Floppys 1571 und 1541, Philip 8802 Farbm. und viel Hard- und Softw. VB 680 DM. Tel. 02245/5 97

[illegible] Michael) ab 17 Uhr. Tel. 06721/15893

[illegible] wenn Floppy 100 % o.k. ist. Tel. 09172/1872 [illegible]

[illegible] Mo-Fr. 18 Uhr

[illegible] beste Schneider 490 DM. Tel. 02673/4513

Suche Mask of the Sun, [illegible] nur Orig. zahle [illegible] Panim und Guild of Thiefs. Tel. 089/3515530 ab [illegible]

Verk. [illegible] Disks [illegible]

Verk. [illegible]

[illegible] Games [illegible]

Hohenmölsen

Tass Times 20 DM, Defender o/T Crown 20 DM, Gunship 20 DM. Nur Sa/So. Tel. 06216 [illegible]

Orig. C64 Spiele à 10 DM, Hefte 64er 85-86-87 und div. engl. Magas. Melden [illegible]

[illegible] für C64, möglichst in meinem Alter und in der [illegible] 3399

[illegible] sung von Maniac Mansion. Tel. 0211/223960 (Dirk)

[illegible] ridge III. Alles zus. 350 DM. P. Stender. Tel. 0211/695429

[illegible] stroyer, Aliens, World Games, Infiltrator, Scenery, je 30 DM. Tel. 02173/2250

[illegible] Siedl, Krachelberg 18, A-8301 Laßnitzhöhe

[illegible] fing 20 DM. V. Sicer, Eber- [illegible] Ulm

[illegible] Printer Modul für nur 600 DM. Tel. 02151 [illegible]

Suche Tauschp. für C64 Disks (nur Topsoft). Jens Stephan, Rach dem Taubenberg 13, O- [illegible]

Private Kleinanzeigen

C64/128

[illegible]

Suche Tauschpartner für C64. Habe Shadow Warriors, Das Magazin etc. M. Schäfer [illegible]

Wer schenkt armen Schüler eine Floppy 1541/1551 [illegible] Kann auch defekt sein [illegible]

Verk. C64 II + 1541 II + 5 orig. Spiele + Joysticks 650 DM VB. Auch Speed-DOS einzeln 100 DM [illegible] Tel. 06509 854 [illegible]

[illegible] Floppy [illegible] Eros VIII Datasette, Geos I m. Anleitung, 9 v. Fachliteratur u. a. Data Becker VB 320 DM [illegible]

[illegible]

Verk. C64 II + 1541 II + 5 orig. Spiele, 5 [illegible] für VB 650 DM. Speed-DOS 100 DM [illegible] Disks 50 St. Orig. Spiele = Ultima + Bards Tale Tel. 06509/8547

[illegible] burger 6, 7241 Eutingen 1

[illegible]

[illegible]

[illegible] Teile preis [illegible] 6858

Suche Floppy 1541 oder 1541/2, Drucker und neuste Orig. Spiele für C64. Rene Goldhammer, Neuestr. 23, O-4721 Abberode, Tel. Abbe [illegible]

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Locher + Ab [illegible]

[illegible] Pirates, Sim City, Silent Service. Tino Ringer, Sonnenstr. 4, 8510 Furth, Tel. 0911/708256

[illegible]

[illegible] Workshop in orig. Verp. + Anleit. 190 DM [illegible]

Suche Orig. von Sim City für [illegible] 25 DM bez. Tel. 030/7751146

[illegible]

[illegible]

Verk. [illegible] Great Courts [illegible] Barbar [illegible] Sim City [illegible] Tobi [illegible]

[illegible] Beutze Pirates [illegible] Peter Bu [illegible] 6574 Pettnau [illegible] Import. Zahle [illegible] ab 18 Uhr

[illegible] Logo [illegible] 0-90 [illegible] 296 [illegible]

[illegible]

[illegible] Geos 2.0 [illegible]

[illegible] ges. Habe Adds. Suche der Rest [illegible] Hammerfest Tel. 0037412312034 [illegible]

[illegible] Orig. Spiele z. B. Power [illegible] sehr billig. Tel. 05171 [illegible]

[illegible] + Kabeln + Abdeckhaube [illegible] DM. Alexander Raible, Kieferweg 11, 7210 Rottweil-hausen, Tel. 0741/34123

[illegible] Games. Bitte Liste beilegen. 999 % Antwort. Christian Persch, Hersfelder Str. 27, 3578 Schwalmstadt 1

Verk. C64 Orig. (Disk) Moebius 25 DM, Ultima [illegible] Thunder 15 DM. Tel. 064 [illegible]

[illegible] bd. Preis VB 100 DM. Tägl. ab 17 Uhr. Tel. 030/4 38 00 [illegible]

Verk. wegen Systemwechsel ältere Spiele, z. B. Super Sprint, Revs, günstig. Tel. 089/6912445

[illegible] 500 DM. Suche auch A500, tausche auch gg. [illegible]

Suche einen Tauschpartner. 101% Antwort, schreibt an Sebastian W [illegible]

[illegible]

Verk. C128 + Floppy 1571 + 2 Disk. mit ca. 100 [illegible] Anleitungsbücher. Alles 100 % o.k. Tel. 02121/4096 [illegible]

Suche Colonial Conquest, Gun Ship, Ultima 5. Nur Orig. u. zahle gut. Angeb. an K. Sieksm [illegible]

Verk. meine alten Tapes, Discs, Module [illegible] Liste gg. Rückporto 1 DM. Peter Lange [illegible]

Verk. Times of Lore für C64 100% o.k. Preis 30 [illegible]

Verk. C128, Floppy 1571, 1 Joystick, 19 Games, u. a. Zurück in die Zukunft, 15 Legends, Disk Box. Preisvereinbarung bei Anruf. Tel. 04764 [illegible]

Suche Power Play Ausgaben 1/89 bis 3/89 und 9/89. Anz. an Klaus, Tel. 09273/8143 [illegible] 19

[illegible] Floppy + 50 Disketten, MIDI-System für nur [illegible] 750 DM VB. Austria. Tel. 0043/316/56268 [illegible] Dennis

[illegible] RP bei Marco Richter, Berliner Str. 27 [illegible]

[illegible]

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Verk. C64 + 1541 II + Datas. + 80 Disk bespielt +

1275

Verk. günstig C64 + Floppy + Datasette + 3

Tausche F-16 Combat Pilot gg. Starflight 1. Tel 08051/2323 (Christian)

28/1 Hinte Tel 04925/8443

fen Tel 07231/34506

Verk. C64 1541 Diskbox Maus Epromk 256

City 30 DM

9 pm Only legal

Tel Nr 040/5205189 erreichbar ich zahle 10 DM

Verk. C128 + Floppy 1571 2 Diskettenboxen

Königstr 73 4350 Recklinghausen Tel 02361

Bücher + Orig. Summer G. + After Ego + Giga

Suche Spiele für C64 besonders Emlyn Hug

Suche 100%igen Tauschpartner für C64 Habe

reich

Segmeister Erbacherstr 5 6123 Bad König

DM Monitor grün-bunt umschaltbar Olaf H

billigst Amiga Orig. Kaufe auch Gameboysoft Tel 06406/3670

an unter Tel 06101/86612 Verlangt nach Fisch

Verk. C64 Floppy Spiele Zeitschriften Locher

C64 Verk. Murder of Miami für 15 DM Hallo

(15-19 Uhr)

nenweg 12 7016 Gerlingen

an Schreier H Winterbergstr 10 8460 Schwandorf

87) für 100 DM Olaf Gnahs Malersteig 28

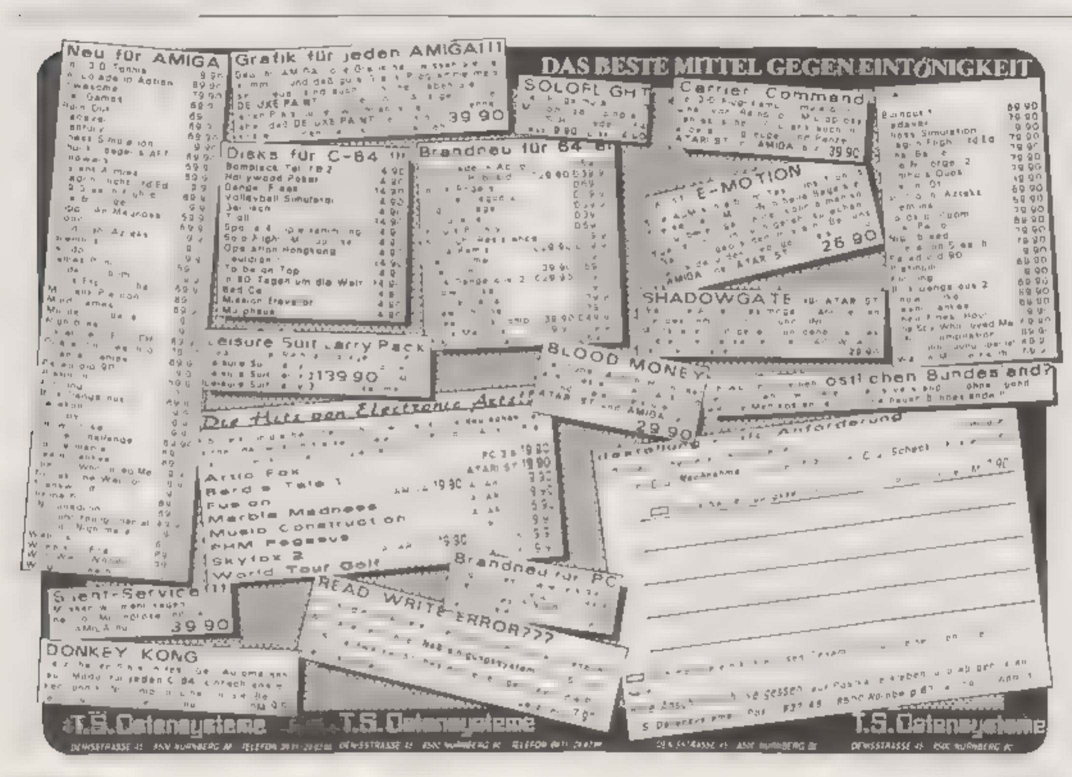
48785

Sebastian Papouschek Tel 0224/3357 7

Verk. C64 Kass Game Set Match 20 DM SS

DM und noch v m Tel 07603/527 8

fragt nach Markus



Private Kleinanzeigen

komplett AD + D. Reihe 3 volle Diskettenboxen u.v. Zubehör, Zeitschriften) VB 800 DM. Ab 20.30 Uhr Tel. 0504 62635

Biete Public Domain an. Sehr günstig. Informationen bei Martin Krug, Landwehrstr. 1, 4230 Wesel gg. 50 DM

Suche, tausche oder verk. Orig. und PD. Keine Raubkopien. Listen oder Anfragen an D. Zich, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden-Salmünster

Verk. alles, was mit dem C64 zu tun hat. Laßt euch die Chance nicht entgehen. Markomannenstr. 5/5/1 A-1220 Wien Tel. 0222-2592632

City. Andreas Nagele, Dr.-Karl-Renner-Str.

Suche Infocoms: Zork 3, Deadline, Suspended

Imperium, H. Poker, Sim City, Hagen Steiner, Tel. 582*3, Komarowstr. 14, O-5800 Gotha

Western Games, Disk. und Tobe 80 Around the World und Indoor

100 % ...
Games Z. B. Spitzengames wie Corruption, Exolon, Future Sports usw. Meldet Euch bei

Versteigere div. Orig. wie z.B. Fugger, Populous

Suche Amiga user oder Gruppe

Verk. Orig.
04532 224

Euch und schreibt an: Postfach 067098

Kick Off II, Italy 90, Rings of Medusa und Soccer Manager Plus. Meldet Euch unter Tel. 089/87 1241 (Nur München)

DM. Tausche Battle SQD

698 DM, 1/2 Jahr, 500 DM. Tel. 0472 49739

688 Attack SUB, TV Sportsbasket, F 16 C, Pool usw. Top Zustand. Preise 350 - 500 öS. Auch Tausch gg. MB Erw. Tel. 02747 2023

Austria. Verk. orig. Cadaver, Dragons Breath

Zustand 350 - 500 öS. Tel. 02747 2023

Tausche u. verk. nur neueste Amigasoftware. Habe super connections. Schreibt an: P.O. Box

Dangerous 2 usw. No Loosers. ST + Amiga. Joerg Runkel, Hunelsweg 8, 5204 Lohmar 21, Tel. 02246-6952

Tausche fast neues Rainbow Islands

Verk. Amiga 500 + 1 MB + 1084 S + 10 Color + HF-Modulator + Software komplett. Tel. 02680/846, zw. 19 und 20 Uhr. Preis VB.

Verk. Amiga 500 + Drucker MPS 1200 (für C 64) + 50 Disks für nur ... 74232. Fragt nach Andrey

Suche ... Bjoern Janssen, Auf Geiss 5, 6580

Verk. Midwinter I 50 DM, u. Interphase I 40 DM. Tausche auch gg. Cadaver, Wings, M1 Tank Platoon. Tel. 02641-24 92 (Jörg)

Suche Amiga-Kontakte. Tausch von Tips, Er...

Jochen Frey, Christophstr.

u. andere Orig. Verk. auch PD. Abs. M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick

Gunship, Populous 40 DM, Sterglider, Phantasie 3, Kataks, Footballmanager 2, Amegas, Terry's big Adventure, Return to Genesis 20

Verk. Orig. Larry III mit Buch (Die 2 Story) FP 60 DM. Tel. 089/581317

Neueinsteiger sucht Kontakte in Österreich und Bayern. Habe auch C-64 Games zu verk. Tel. (0043 662) 8309173

Erw. Tel. 0452 666

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. [illegible] DM [illegible] 20 DM [illegible] 04542 245 ab 19-22 Uhr

Suche orig. Battlehawks 1942, F19, sowie div. Strategie u. Simmulations Games mit dt. Anleitung, u. 20 MB Harddisk. H. Häublein, Tel. 02103/44844

Suche Tauschpartner für Demos und [illegible] Nur absolut [illegible] Sachen. Keine [illegible] kopien wirklich) Tel. 09355-659

[illegible] Amiga [illegible]

Tausche meinen Amiga 500 (2 MB) + Zubehör [illegible]

Tausche oder kaufe Sega-Mega Games. Suche auch Tauschpartner für Amiga Soft. Tel. 032/410242 CH (Schweiz) ab 17 Uhr. Stefan verlangen

[illegible]

Monitor Suche 100%ig funktionierenden Monitor für Amiga 500. Zahle 300 – 400 DM. Tel. 07541 42432

Austin Monitor 1081 30 Disks Programmer Literatur (Intern etc.) Einzelverkauf VB, Tel. 03 5/2138 bis 20 Uhr. Harald

Suche die beiden Amig[illegible]

Active line ist searching for cool Members like spreader music artists and coder write to Ivan Boswir Monschauerstr. 1 5168 Nideggen Schmidt. 100 % back!

[illegible] Nideggen [illegible]

Verk. Tausche [illegible] Neuwied [illegible]

[illegible] Amiga [illegible]

Suche Loom, Teenage Mutant [illegible] bis zu 30 DM. Ruf an unter Tel. 05222 83206 ab 14 Uhr

Verk. [illegible] California Games 20 DM [illegible] Pack 20 DM. Tel. 0751 [illegible]

[illegible]

Verk. Amiga-Orig. [illegible] Future Wars. Stadt der Löwen [illegible] Liste anfordern bei Norbert Schröder [illegible] 2392

Suche Amiga Softw. Möglichst neue Programme [illegible] 4408 Dülmen. Tel. 02594/5027

Suche Holiday Maker für Amiga, Biete 35 DM [illegible]

[illegible]

Verk. 1 50 DM das Actionspiel Dynasty Wars Tel. [illegible]

[illegible]

Amigasoft zu verk. Interessenten können sich melden unter der Tel.Nr. 0162 90602 abends. Beat verlangen

[illegible] Spiegel ab, sowie Prog. zur Graphischer [illegible] von Aktienkursen. Zahle gut. Tel. [illegible]

Suche gebrauchten Amiga mit Farbmonitor Topzustand. Vielleicht auch mit Software. Stephan Carl [illegible] Tannenweg 13, 8011 Parsdorf Tel. 089/9033757

[illegible] aller Art, vor allem [illegible]

Verk. das Orig. Spiel Populous [illegible] mit deutscher Anleitung für 45 DM. Versandkosten [illegible]

[illegible]

Verk. Nullmodems. Bis 19200 Baud. Für viele [illegible]

[illegible]

Verk. [illegible] Games wie Panzerstrike oder Ufo. Ideal als Zweitcomputer. NP 500 DM. VB 390 DM. Tel. [illegible]

[illegible] Eddie Tim

Verk. Orig. Thelsarpatrol F29 Retaliator Resolution 101 Intern. 30 Tennis für je 40 DM. Rufe Tel. 06331/904-240 nach 16 Uhr 06332/43118

Suche Rollenspiele und Flugsimulatoren wie z.B. Course of the Azure Bonds etc. Ruf an Tel. A-0732/815192 ab 15 Uhr bei Patrick

[illegible] DM, zum verb. umschaltbar von 2 Amiga DF0-DF1 DF2. Tel. 0711 773272 Jens

[illegible]

Verk. [illegible] abends)

[illegible] an Goose Iceman und Wizard

Verk. Amiga 500 Speichererweiterung, 2. LW [illegible] 500 DM. Tel. 08772 6084

Verk. Amiga 2000, 2 internes LW und Zubehör [illegible] heimer Str. 4, 7100 Heilbronn. Tel. 07131 482301

Sports Basket [illegible] je 34 DM. E-Motion, Fighter [illegible]

[illegible]

Budokan, Rings of Medusa, Invest, Fugger, Wings, Flugsim. Tel. 06431/44096 ab 18.30 Uhr. Peter verlangen

[illegible]

A-03119/2178 (Schmid), A-03119/2178 (Wolf[illegible])

[illegible]

Verk. [illegible] Midwinter [illegible] DM [illegible] deutsch [illegible] Stolberg [illegible] oder Tel. [illegible]

[illegible] World [illegible]

Verk. TV Sports Football u. G.R. Mon[illegible] Spencal Hardin Heavy Circus Games zus. [illegible] nach 14 Uhr

Verk. Hillsfar 35 DM, Jagd auf R. Oktober 30 [illegible] DM zus. 130 DM. Ruft an Tel. 06201/66707 Max

[illegible] Loom, Indy 3 (AD), TV Sports Football u. Battle [illegible]

[illegible]

Verk. Orig. Pinball Wizard, Erkunde, English Textomat und Datamat. Preis VHS. Tel. [illegible] 1813. P.S. Tausche auch

F-16 Falcon 40 DM. Mission-Disk 1 30 DM. Archipelagos 15 DM. Karting-Grand-Prix 10 DM [illegible] 10 DM. Alles Orig. mit Anleitung

[illegible]

[illegible] Sie wollen doch nichts versäumen [illegible]

Verk. Battlevalley 10 DM. Rolling Thunder 20 DM. Larry III 50 DM. Unreal 50 DM. Indy III 30 DM. R-Type 20 DM. Weirddreams 30 DM. [illegible]

[illegible]

[illegible] DM. Italy 1990 30 DM. F16 Combat 40 DM. Combo Racer 40 DM. Kickoff m. Extra 40 DM. G.P. Circuit 30 DM, u. Lord 35 DM. Tel. 02475/5441

Verk. Dragon's Lair + Space, alle je 40 DM [illegible] 30 DM. C. Kowalsk, Müller Mühle 69 [illegible]

Verk. Operation Thunderbolt, Sherman M4, Xenomorph, Airborne Ranger und Katakis für je 25 DM. Hans Joachim Hofmann, Tel. 06733/7074

Verk. 5.25 Zoll LW f. Amiga 40/80 Tracks MS-DOS [illegible] 300 DM. Tel. 05073/ 449 Mike

[illegible] Camelot. Angebote an [illegible]

Suche Amiga Orig. SUB Battle Simulator [illegible]

Verk./tausche Games Orig. 1) Iron Trackers 2) Batman (Jok[illegible]) Preis gg. Angebot. Tausche m. Sim City usw. Markus Knoll Tel. 089/604257

Suche Amiga 500 ohne Monitor u. Drucker. Biete 500 DM. Suche Amiga-Kontakte und gute Rollenspiele. Zahle gut. Tel. 04221/23120 Ingo

Wer tauscht 4 Amiga Spiele gg. einen Gameboy + Tetris. Habe folgende Games: Midwinter, Bloodwych 1+2, Kings Quest 2. Bitte melden [illegible]

Suche Tauschpartner. Listen an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42. 100 % Antwort

[illegible] Karte) zu Might [illegible] eigenen D. Karte [illegible]

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Grand Slam 15 DM, Barbarian 20 DM, Jagd auf Roter Oktober 25 DM, In 80 days around the world 30 DM. Tel. 040/874772

Verk. Orig. Reisende im Wind, Fish je 15 DM, Chambers of Shaolin (25 DM) oder tausche g. Lost Patrol (Orig.) Tel. 05069/7037

Suche „OF Orig. oder Handbuch (40 bzw. 20 DM) Tel. …

Verk., tausche und kaufe Originalspiele. Habe …

Suche Komplettlösungen zu Zak und Indy deutsch. Zahle bis zu 10 DM. Angebote an Daniel Engel, Beethovenstr. 13, 2958 Moormerland. Tel. 04924/1742

Hört sich zwar doof an, trotzdem suche ich Original PAC MAN und MS PAC-MAN für den … Bin Sammler. Zahle bis 25 DM. Tel. …

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Suicide Mission 30 DM, Seconds …

Elmar

Suche ! Amiga Seven Cities of Gold. Suche Game-Boy Module. Sven Kehler, … 22, 5650 Solingen, Tel. 0212/6 5966

Orig. Games: Balance of Power 2 20 DM, Populous 20 DM, Kick off 25 DM, Extra Time 5 DM. A. Corvis, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal

Tausche Their finest hour g. Legend of Faerghail …

Winkler, Ginsterweg 33, W-4950 Minden

… Tel. 06872/8143. Bald melden

Private Kleinanzeigen

Suche die neuesten Sierras wie SQ IV, HQ II, KQ …

(Dave) Danke

Orig. F 29 40 DM, RVF 750, Hard Drivin 30 DM, Kickoff + ET 35 DM, Virus, Earl W. BaseB. 15 DM, alles zus. nur 140 DM. Tel. 089/9142767 ab …

Private Kleinanzeigen

Verk. RVF Honda 40 DM, Larry 3 70 DM, Twin …

… (Orig.) Tel. 0525/22523

Death, Cubai Cadaver M. u. D.S. geg. Pattack …

7532 Drebkau

…gasse 10, 6505 Nierstein

Verk. Legend of Faerghail … Video, Anleitung + P …

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von ***POWER PLAY*-Contact**

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück

Gratis! In Ausgabe 3/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Klein-anzeige in **Ausgabe 3/91** von POWER PLAY

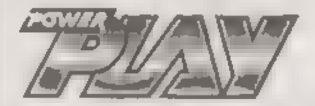
Rubrik	Amiga	Atari ST	Nintendo
	C 64/128	Sega Master	PC Engine
	MS-DOS-PCs	Sega Mega	Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Bei Angeboten, ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum: Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 3/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.01.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

145 DM. Micro Soccer 40 DM King's Quest 3

Tausche od. verk. orig. Games X-out, Budokan, ... Master Jitima 4 suche gute Rollenspiele Christian Krell Tel. 09782/253 Schloßgartenstr. 12 8741 Eichenhausen

... Juppies Revenge Tel 045 ... 84324 ...

Verk Amiga Spiel. 688 SuB Attack 1 30 DM ...

Verk Orig Amiga Games Jump-Set Dark Castle, Purple Saturn Day Ooze Firepower u ...

... 5000 Köln 51

... 8130 Starnberg Auch ...

Amiga Orig 688 Attack Sub nur 30 DM Cabal nur 30 DM. Rockstar nur 10 DM Tel 0221 417793 (ab 18 Uhr)

Verk neue Orig. 50 DM. Roger R., Theme P.M. World G 35 DM. Speed 20 DM, Tausche auch andere Softw Mike Tel ... 22/4 153

bitte melden bei Christoph Engelbrecht Tel ...

Suche Indiana Jones 3 ... gute Bezahlung. Bitte in gutem Zustand) Tel 040/2203586 Persion Hele. Frage n. Sven

... derzone Sherlock (nur Amiga) Tel 0512...

... 07071/42018 ab 18 Uhr

... HF-Modulator 20 DM. Tausche auch Tel 07821 ...

Tausche Orig. Beast II Unreal Op Stealth ...

02241 316409 Verk noch andere ...

... & Magic II Swords of Twilight Rollen- ... testplattengeeignet Verk oder ... Tel 0643 ... ab 18.30 Uhr Jürgen Braun

Verk Amiga Orig Premier Collection Arthur ... oder tausche VP 35 DM Stefan ... Schäferweg 24 7480 Sigmaringen

SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

!!! Sonderangebot !!!

Sega Megadrive 16 Bit inc. 1 Spiel 349.– DM
Thunderforce II 95 Monaco GP 89 Rambo III 89
Tatsujin 75 Moonwalker 89. Insektor X 99.

PC Engine incl. 1 Spiel 349.– DM
Große Auswahl an Spielen ab 39.– DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern !!!

außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör

COMPUTER UND VIDEO

Ralf Marc Schindler-Renck
Grolandstr. 52
8500 Nürnberg 10
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)
Auslieferungslager Berlin: Videospieleclub DOUBLE TROUBLE
Telefon 030/6849816

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

... 8662 Nach Marco fragen!

Verk Rainbow Islands u. Xenon II je 25 DM u. ...

... defekte Joysticks ...

... z.B. Batman, Toobin ...

... do Rick Dangerous 2 The Sentinel Tel 06221 ... 0400

... Spieletests Wettbewerben u.v.a. Peter Ziewer Im Kreuzberg 8 5524 ...

... einfach an Eirelner Stefan Reichhausenerstr. 12 8221 Vachendorf

... Beast zu je 35 DM (zus. 60 DM) Ruft an. Tel 08621 2532 (Heiko) für Amiga Orig

... Football Basket ... Tel 0911/593859

... Stunt Car Racer Kult Rul, Star ... Xenon II, Katakis, R-Type ... Great Courts ...

... Empire ... Kampfgruppe ... 75 DM Suche ...

... an Jan Schuster Kardinal-Frings-Str. 2 5210 Troisdorf 22

Biete an Amiga 500 Monitor 1084 Joystick 300 Disketten 60 Orig. Spiele VB 1100 DM Tel 069 5970001 bis 17.30 Uhr Fr. Rudolph

Kaufe Amiga 500 Biete die Hälfte des NP also ...

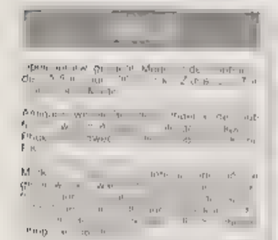
Suche dringend. Delux Paint 3 und Delux Video 3 Dringend. Tel 06471/5574 (Oliver) Sehr billig.

... Amiga Rollenspiele Adventures oder Simulationen (habe u.a. Might+Magic Battle of Britain. Orig Master). Tel 06344 2573

Austria Amiga A-3950 Dietmanns 138. Tel 02852/8433 Suche Tauschkontakte möchte meine Orig. verkaufen oder Tausch Larry 3

... Tricks zu Sierra-Spielen? Ruft an. Tel ... 5419 oder schreibt an A. Häckel ... 1000 Berlin ... Anruf ...

Private Kleinanzeigen



Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Listen an: K. Jürgensen, Doberkamp 40, 2313 Raisdorf

[illegible] 50 DM, Voyager 30 DM [illegible] Simulationen. Tel 02102/603 [illegible] (Alex)

Top-Angebot: Amiga 1000 + 2. 5 MB, 2 LW, Monitor, Joyboard, Orig. Softw. [illegible]

Kaufe und tausche Programme und Spiele aller Art für Amiga 500. Alle Listen, Disketten usw. an Oliver Hanka, Oberholzstr. 16, 8640 Schwandorf

A2000, 5 MB RAM, 2 x 3,5" 1081 Monitor Orig. Softw. (z.B. Populous, Pool of Rad, Champ. o. Krynn) Versch. Bücher ca. 300 Leerdisks, zus. VB 3500 DM. Tel 08232 1594

[illegible] 400 DM VB. Tel 08025/2149

Suche, tausche Amiga Games, C64 habe Wings, Shadow of the beast II, [illegible] andere. Ang. an Michael Fritz, [illegible] 25, 6203 Hochheim

Suche Orig. mit Anleitung, Stadt der Löwen [illegible] lange Angeb. S. Noack, Bosser Krog 10, 2301 Westensee

[illegible] Amiga 500 mit Farbm. u. 1 MB Erweiterung, Christian Schmatz, Döblingerhauptstr. 39/[illegible]

[illegible] 1000 Tastaturgen. Tausche Space Quest [illegible]

Tausche Sim City, Rings of M[illegible], Larry 2, Football M. 2, Elite, F 16 C.P., Xenon 2 (nur Orig.) [illegible]

Suche günstige Amiga Softw., bitte Listen an Robert [illegible] [illegible]



Verk. Orig. Kick Off Extra Time, Dragonsflight, Champions Of Krynn. Tel. 05201 2492

Suche Amiga 500 mit Maus und vielen Spielen [illegible]

Verk. Amiga 500 u. Orig. 3.5" LW. Preis VS. [illegible] 477

Phönix - der Amiga-Club für die wilden Freaks. Wir bieten Alles. Für Info: Burgweg 3, W 7188 [illegible]

Suche Amigasoftw. Tauschpartner. Tel 071[illegible] 825332 Rene verl.

[illegible] E.S.S. Shuttle 40 DM, U.S.J. [illegible]

[illegible] Farbm. 1084 [illegible] TV-Modul Top Z. viel Soft, Bookware (nur Orig. neue): Devpac Assembler, Pirates uvm. (Anfragen evtl. einzeln) VB

[illegible] Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1 [illegible]

Verk. Amiga Orig. Imperium 45 DM, Alien Syndrome u.a. Thunderblade 30 DM [illegible] 0511/815233

[illegible] Orig. 688 Attack SUB 40 DM, Cammand 30 DM, Jagd auf Roter Oktober 30 DM, Airport (Flugdatensam.) 25 DM inkl. Versand. Tel 02173/13647

[illegible] 40 DM, Wallstreet Wizard [illegible] DM Editor zu Wallstreet 30 DM Drucker [illegible]

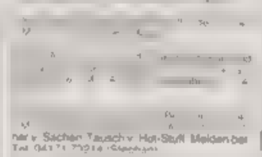


[illegible] und Spiele) für 85 DM (incl. Porto u. Verp.) 07731 72297

Verk. Amiga orig. Their Finest Hour 1 x gel. 55 DM, Xenon 2, Ghost Busters 2 [illegible]

Tausche od. verk. 37 Games. Xenon, Unin[illegible]

Verk. Amiga 2000 B, 1.3, 2 LW 3,5" Zoll, neuer 1084 Mon. incl. Textomat, Datamat sowie div. [illegible] 35400714



[illegible] Neuling in Materie erwünscht. Bitte wenden an M. Ringel, Klemensborn 96, 4300 Essen 16. Tel 0201 492944

[illegible] 50 DM, Floppy 1541 100 DM, Amiga TV Modu[illegible]

[illegible] Sachen Tausch v. Hot-Stuff. Melden bei Tel. [illegible]

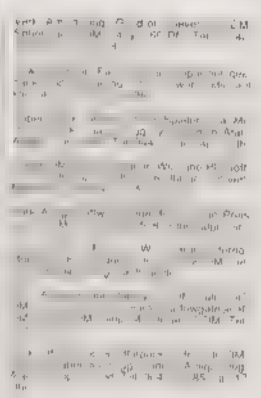
Suche 'Kult' für Amiga (nur orig.). Suche [illegible] in Hamburg (Feb.) Hauke Hamma. Tel 040/[illegible]

Verk. günst. Orig. Beast 1, It came from the desert, Rings of Medusa, Hard Driven [illegible]

Suche Balance of Power 1990 ED, Imperium, Batt. Of Br., Ultima 5, biete Kaiser, Nuclear [illegible]

Verk. Fish-PD-Wr. 270-370 inkl. Diskbox für [illegible]

Tausche PD-Soft. Liste gg. Disk + Rückporto. Viele PD-Spiele. Schreibt an Stephan Hellwig, [illegible]



Verk. Amiga [illegible]

Suche Maniac Mansion Codes. Meine sind [illegible] Ralf Ahrens, Hauptstr. [illegible] 5488 [illegible]

[illegible] Power Cartridges für Amiga 500 [illegible]

[illegible] Tauschpartner für Amiga und IBM [illegible]

Verk. Amiga 2000 B, WB 1.3, 2 LW (extern), [illegible] Segger. Tel 05352/34051

Verk. Populous für 50 DM, Larry II für 70 DM [illegible] nach Andrea fragen, ab 18 Uhr. Tel [illegible]

Suche Dungeonmaster, Chaos Strikes Back, Rock n Roll Orig. Günst. zu kaufen [illegible]

[illegible] Fichtestr. 5, [illegible]

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Dungeon Master 35 DM, Ultimate 3 25 DM u.v.a. (100 % o.k.). Schreibt – Rückporto ... Ingolstadt

Amiga 2000 – Monitor, 2. LW, 10 Originale ...

... Jones, Their Finest Hour, nur mit Anleitungen

Verk. oder Tausche Amigagames u. Programme. Listen anfordern bei: Dome Corte, Bode-...

... Ninja 2, Stunt Car Racer, Rvf Honda, Clowns ... 688 Attack Sub, Ferrari ...

... Modules, Musikdemos, Samples ... Tel. 07 ... 483863

Verk. Castle-Master und Tie-Break für je 50 DM ...

... Tel. 09429/486 Stefan!

Verk. Amiga-Orig. Indy 3 50 DM, Bardstale 20 DM, Emis 40 DM, Maniac M. 50 DM, Dyter 07 40 DM, zus. nur 180 DM ... 7204 Wurmi Tel. 07461 76636

... tägl. nach 20 Uhr. Tel. 08133/1261 (Mathias).

... Werner, Strahlshausen 2, 3440 Eschwege

... Master 40 DM. Alle zusammen 130 DM. Verk.

Verk. Orig. Ando...

Orig. Shinobi

Verk. Geo ... 50 DM ...

... Oil of Imperium 35 DM

... Jürgen Link, Birkenweg 5, 8741 Stockheim

... Silent Serv. 2. Suche andere Orig. Tel. 05361 ...

... oder schreiben an: Wilde Heiko, Am Roemerturm 3, 5024 Pulheim-Gymn.

2274

... CH-Nothwil. Tel. 04554 1475

Suche Battlehawks 1942 MS-DOS Tel. Nr. 0211 ...

Verk. PC-Lightmaus ... günstig für 80 DM. ... 5132 Björn verlangen

Tausche Colonels Bequest, KQ4 oder Conquest of Camelot gg. SQ4, KQ5 oder erkläre! Ruft an unter Tel. 09... 7557 ...

... auf 3,5". Habe auch Euro PC-Zub...

Marco verl.

... oder mehr MFM. Tel. 09301 6040 ab 18 Uhr

Org. Spiele, MS DOS 3.3, GW Basic, Works, VB 1750 DM, NP 2400 DM. Schnell anrufen

Midi-PD ges. Tel. 0751/52884 Fragt nach Randy

Verk. für MS DOS: Populous 45 DM, Vette 10 DM, ArchiPelagos 40 DM, 688 45 DM, Menos of ...

... Berthold, Tel. 07131 54913

Private Kleinanzeigen

[illegible]

Private Kleinanzeigen

[illegible]

Private Kleinanzeigen

[illegible]

Private Kleinanzeigen

[illegible]

Private Kleinanzeigen

Verk. 720 K 3,5" FD 140 DM, 30 MB Filecard 550 DM, EGA auf Video Konverter 250 DM. Ich bin an Erfahrungsaustausch über Midi inter...

Tycoon 60 DM, Silent Service II 65 DM ... Street W. 30 DM. Suche u.a. Guns of ...

... Kings Quest IV, Sim City ... Pipe Mania, Rick Dangerous ... 089/7853825 (Sonja)

70 DM. Tel. 069/658360 ab 17

Quick-Basic 4.5, Buch, Tools, Ext. Library 90 ...

Suche Spiele und Anwenderprg., habe aber nicht viele Sachen. Adresse: Alexander King-

Tausche/verk. Orig. F5-3 888 Great Courts

Erfahrungsaustausch. Schreibt ... mann, Brückstr. 17, 4230 Wesel

... an Bitte nur Do.-Fr. 17-19 Uhr. Tel. 079- ...

Suche U.S.-Nintendo-Module und Adapter

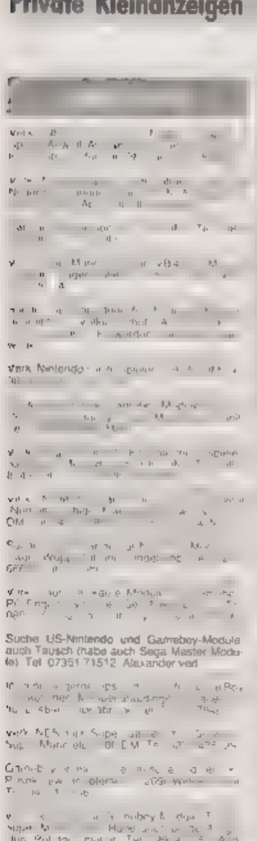
Kontakte auf: Alexander Kunz, Quierschstr. 5, 6763 Limburgerhof, Tel. 08236 60261

Hallo Gameboy-Freaks. Ich verk. bis zu 70 brandaktuelle Games ab 35 DM. Tel. 082 ab ...

Kaufe Gameboy Games. Angebote an: Nico M...

... verk., kaufen oder ausleihen? Schickt Eure ... an Michael Quehenberger, Färber...

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen



Verk. Nintendo

Suche US-Nintendo und Gameboy-Module auch Tausch (habe auch Sega Master Module) Tel 07351 71512 Alexander verl

Turrios Gradius und andere NES Module. % o.k.. Zahle 20 25 DM und suche auch

NP 953 DM Mindestgebot 450 DM Bitte zu erreichen unter der Tel Nr 07245-6776

Verk. Game-Boy in 1a Zustand mit 4 Spielen für nur 300 DM Gehe im Preis eventuell auch



zu 45 DM Angeb an Marko 356535 4600 Dortmund 5

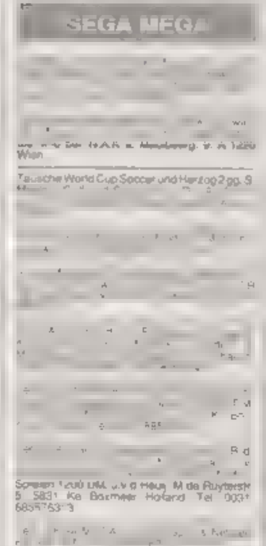
0543 272

Suche Game-Boy-Spiele Biete 10 DM pro Spiel Schreibt an Andreas Schäfer Hermannstr 5



Formation Soccer gg Gunhead Tel

PC-Engine RGB mit Spiel City Hunter 180



Wien

Tausche World Cup Soccer und Herzog 2 gg. S

Spielen 1200 DM v.v.d. Heuy M de Ruyterstr 5 5831 Ke Boxmeer Holland Tel 0031 6855763 3

Verk. Space Harrier 2 50 DM Forgotten Worlds

Shinobi im Tausch oder gg Bezahlung

Tausche Mega Drive Games wie z.B

Phantasy Star 2 80 DM E Swat 50 DM, ruft an

strop Rauter

Verk. Mega Drive mit Joystick und 12 Modulen Thunderforce 3 E Swat Batman Ghostbusters Klax u.a. Möglichst komplett. VHB 790 DM Tel 05205 70452



Suche Mega Drive o. PC Engine bis 100 DM Tel 0421/6099635 (Christoph) ab 9 Uhr

Suche günstig aktuelle Programme für Mega Drive Angebote bitte nur schriftlich Marco Karlstr 16 4350 Recklinghau.

Verk. kaufe tausche Mega Drive Games Tel

Kaufe Sega Mega Drive mit Joystick und ein

(Mannheim) ab 14 21 Uhr Dienstag 15 21 Uhr

9-22

Sega Mega Drive + Sega Master System

Verk. Thunderforce 3, New Zealand Story Afterburner Populous u.a. Tausche auch Tel 07309 3996 (Holger) Nur ab 17 Uhr 19 Uhr

Kaufe verk. tausche Mega Drive + PC Engine Module Kaufe auch ganze Konsolen Tel 0209 200096 Raphael

Wertungsspieler

Verk. Fast neues Mega Drive + 3 Top-Games für lockere 499 DM Top-Zustand Gerät kaum benutzt Antonio Cavalieri Poppenlauer

Verk. Games für Megadrive z.B. Strider Populous Moonwalker, auch PL-Eng Nach 17 Uhr Tel 0281 96666

gg. gebr. US-Rennrad (Huffy 12 Gang) Tel 0621/22087 Ask for Daniel 6800 Mannheim

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

der F. III, Kujuki-Oh2, Batman, E-Swat u. Phelios. Tel. 05341/392144

Verk. Strider und Phelios für 70 DM pro Stück.

Joystick, Netzteil und Spiel Magician Lord 1 950 DM. J.v.d.Heul, M. de Ruyterstr. 5, 5831 Ka Boskoop Holland

Verk. Sega-Mega-Drive und Module. Tausche Verk. Kaufe. PC-Engine Module. Habe z.B.

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive, Gameboy und Nintendo-Spiele. Tel. 089/3147390 (Michael)

Golden Axe. H. Jürgen Braendle, Steigstr. 7

Tausche verk. Module f. Mega Drive. Habe S Monaco

Tausche Spiele für Sega Master, habe Ami. Pro Football, Golvellius, World Soccer u. andere

Buchholz

DM. Vigilante u. Rampage für je 50 DM. Ghostb

Phantasy Star mit Komplettlösung zu verk. 80 DM. Tel. 08142/17369

8500 Nürnberg 70

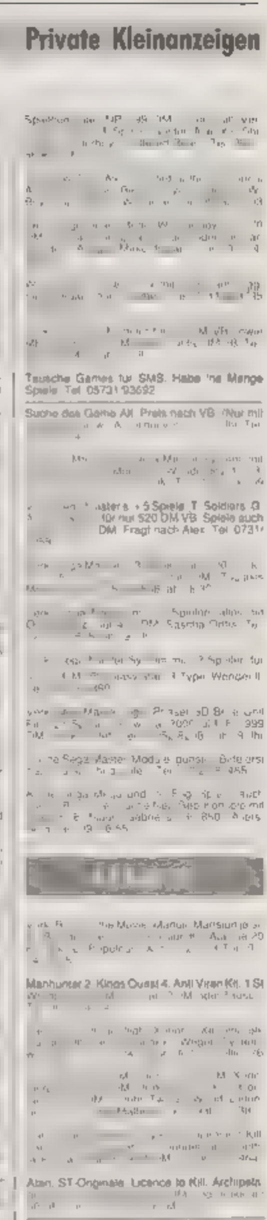
Verk. zum halben Preis: Sega 8 Bit, NES (Eur. US) Module, Konnstick, Japan-adapter, Atari XL/XE-Module. Mo. Do. Fr.

Verk. 1 Sega Master System mit 3D-Brille

Star 1 Time Soldiers ... Der Gag nur 450 DM

"Jojo"

Verk. Sega Master, Light Phaser, 5 Spiele, VB



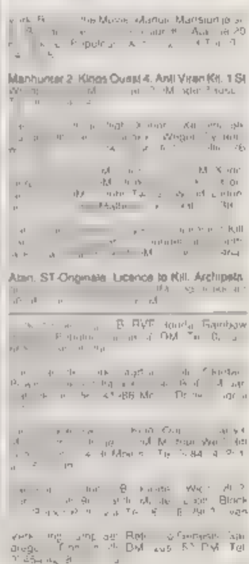
Tausche Games für SMS. Habe 'ne Menge Spiele. Tel. 05731/93692

Suche das Game AK. Preis nach VB.

... Soldiers ... für nur 520 DM VB. Spiele auch ... DM. Fragt nach Alex. Tel. 0731/

Manhunter 2, Kings Quest 4, Anti Viren Kit, 1 St

Atari ST-Originale: Licence to Kill, Archipels



Private Kleinanzeigen

Verk. Dragonflight 50 DM, Larry 3 59 DM, Imperium DT 50 DM. Tel. 06351/8 36

Atari-ST Speichererweiterungsplatinen auf 2,5 MB

Modulen für nur 60 DM. Ruft an. Tel. 0561 59 3 André verlangen

Verk. Atari-ST Orig. z.B. Adventures ... 3, Sierra-ADV u.v.m. u. Footb. Man. World ED Näheres unter Tel. 06421/31138

ST Suche Tauschpartner für Atari ST. 100 % Antwort. Lisle an Jochen Heußner, Eichenring

Ultima. Suche Ultima für XL, XE sowie Ultima

Tausch von Demos. Ruft an: Tel. 05461/4456

Suche beste PD-Demos. Kontakte zu Pro-

Kl. Rainbow Tower's OG Won-

Michael Markiove, Homburger Hohl 10, 6000 Frankfurt 50

Suche Erweiterungen von Alternate Reality und

Rainer Brinkhaus, Emsauer 5, 4450 Lingen. Tel.

Indy Adv. VB 45 DM oder tausche gg. F-16 Falcon Mission Disk 1 oder 2. Tel. 05139/6283

Verk. Atari Lynx 3 Mon. alt, neuw. + California

Jones Adv. Hardu. Heavy Dungeon Master, Pirates, Rings of Medu. Adventures. Tel.

Atari-ST Schweiz. Suche zw. Tauschpartner

Verk. Orig. Dungeon Master, Populous je 50 DM VHB od. tausche g. Imperium, Balance of Power, Their finest hour. T. Vahle, Gassti 11

Torell Steinhaus, Wiesnecker Str.

gart 0711/635186, ab 18 Uhr

Tausche oder verk. Orig. Rings of Medusa VB 45 DM. Tel. 02262/92091 Markus ab 17 Uhr

Verk. Populous, Midwinter, EMe Falcon F-16, Rings of Medusa. Zu je 40 DM

Verk. Cybernoid 2 25 DM, Lombard Rally 30 DM, Rainbow Islands 35 DM, Populous + Data-

#5609 Christian

POWER TIPS
ZUM SAMMELN

ST AMIGA C64

Player Manager hat offensichtlich immer noch nichts von seiner Faszination verloren.

D. Siegers aus Wachtberg-Pech hat eine wahre Mammutlösung zusammengestellt.

Zunächst zu den Menüpunkten im einzelnen (darauf aufbauend anschließend einige Tips zum Spielablauf). Menü Mannschaft:

Hier sind die körperlichen Eigenschaften [illegible] Spielers abrufbar. Dazu ist zunächst allgemein zu bemerken, [illegible] angegebenen Zahlenwerte nur beschränkt [illegible] kann z.B. durchaus sein, daß ein Spieler mit hoher Widerstandskraft in der Praxis häufig verletzt ist. In der Regel entsprechen die Werte jedoch den im Spiel beobachtbaren Tatsachen. [illegible] Beurteilung [illegible] wichtig für die Aufstellung und den Kauf und Verkauf von Spielern. TEMPO, BEWEGLICHKEIT, AUSDAUER: Alle diese Werte sind in etwa gleich wichtig. Insbesondere [illegible] ihm vorbeikullert, ohne daß der Betreffende reagiert. Widerstandskraft:

Eine sehr wichtige Eigenschaft. Ein Spieler, der häufig verletzt ist, nützt der Mannschaft wenig. Ferner entwickelt er sich in seinen Fähigkeiten mangels Spielpraxis nicht weiter, und die Verletzungen führen auf lange Sicht zu Verlusten in der körperlichen Leistungsfähigkeit. In der Folge sinkt auch der Marktwert, und außerdem erhält der Spieler [illegible] für [illegible] Spieler mit geringer Widerstandskraft sollte man, wenn man sie nicht unbedingt braucht, [illegible] verkaufen. Aggressivität:

Dies ist der einzige Wert, der möglichst niedrig sein sollte

POWER TIPS
ZUM SAMMELN

ST AMIGA C64

Hingegen steigern sich die Fähigkeiten [illegible] im Laufe der Jahre [illegible] es aber offenbar [illegible] Höchstgrenzen für die einzelnen Spieler. Moral:

Sehr wichtig für den Erfolg der Mannschaft, denn die Mannschaftsmoral setzt sich aus den einzelnen Moralwerten der Spieler zusammen und hat großen Einfluß auf das Zusammenspiel der einzelnen Spieler. Feststellbar [illegible] daß ein Spieler mit [illegible] Moral auch bei insgesamt guter Mannschaftsmoral nicht seine volle Leistung bringt. Hat die Mannschaft trotzdem Erfolg, steigt jedoch auch die Moral [illegible] verlängerungen aus. Negativ sind hingegen Mißerfolg der Mannschaft, Verletzungen und [illegible] ten zu "Transfer" Status.

Hier gibt es mehrere wichtige [illegible] und Informationen. Zum einen der "MARKTWERT" des Spielers. Der dort angegebene Wert entspricht dem Wert am Anfang der Saison. Er wird zu Anfang der nächsten Saison neu bestimmt. [illegible] son werden Änderungen aber sichtbar, wenn man einen Spieler auf die Transferliste [illegible] Man sollte einen Spieler aber nicht aus Neugier auf die Transferliste setzen (zu den Gründen s.u.). Änderungen des Marktwertes sollte man beobachten, denn sie geben einem zusätzliche Hinweise auf die allgemeine Entwicklung des Spielers. Bei älteren Spielern finden sich jedoch häufig sehr niedrige Werte. Diese sollte man nicht zu ernst nehmen. Sie beruhen darauf, daß andere Vereine am Kauf älterer Spieler mangels [illegible] Perspektive nicht besonders interes-

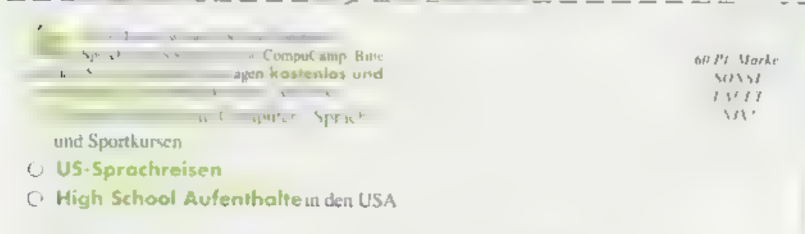


Aggressive Spieler verursachen häufig Fouls, die zu Elfmetern ... und ... Karten führen können. Sie ... häufig auch dann in der Ball ... und Weiterpassen des Balles sinnvoller wäre. Auch Verletzungen der Gegenspieler sind häufig nicht positiv für die eigene Mannschaft, wenn der Gegner meist adäquaten Ersatz zur Verfügung hat. ... wachsung ... Leistungs... zur Verfügung, während die anderen Spieler ... Ingeklopft verloren haben. Eingewechselte Spieler sind daher oft besonders gefährlich. Tolerabel ist hohe Aggressivität allerdings dann, wenn die Spieler gleichzeitig hohe Werte bei Angreifen aufweist, denn dann wird er weniger Fouls verursachen. Durchsetzungsfähigkeit

Hierzu gibt es zwar keinen ausdrückliche Zahlenwert im Spiel, man sollte aber in den Spielen beobachten, ob ein Spieler in der Lage ist, sich im engen Zweikampf den Ball zu erobern oder ob er etwa häufig vor dem Gegner zurückweicht bzw. nicht in der Lage ist, durch den Gegner ... Auch dies ist ein wichtiges Kriterium für die Aufstellung. Körpergröße: Diese spielt eine spürbare Rolle bei der Kopfballstärke, Fähigkeiten (Passe..., Schießen, Angreifen, Halten).

Hier sind ... hohe Werte gefragt. Dazu mehr beim Thema Aufstellung und im Anschluß ...

Das Alter ... erheblicher Einfluß auf d... Werte. Junge Spieler (18-20 Jahre) erhöhen in der Regel noch ihre körperlichen Fähigkeiten, wenn sie häufig ... oder nur ... verletzt werden. Ab etwa 21-23 ... beginnen diese körperlichen Werte aber wieder langsam zu sinken.



Player Manager Teil ...

siert sind. Trotzdem kann der ältere Spieler aber für die eigene Mannschaft noch sehr wichtig sein, soweit sich seine körperlichen Fähigkeiten noch einigermaßen frisch gehalten haben. Transfer eigener Spieler

Wünscht ein Spieler den Verein zu wechseln, sollte man ... auf die Transferliste setzen. Dies steigert seine Moral ganz erheblich, während das Ablehnen des Transfers dieselbe stark senkt. Möchte man den Spieler trotzdem behalten, setzt man das Verkaufsangebot einfach sehr hoch an. Dann wird sich kaum ein Interessent melden. Kommen (bei sehr guten Spielern) trotzdem ständig nervende und zeitraubende Angebote, kann man sich dadurch helfen, daß man dem Spieler einen neuen Vertrag anbietet. Nimmt er an, kann man das Transferangebot getrost ... Vertragsverlängerung ...

Es ist sinnvoll, vor dem Ende einer Saison, in der man kurz vor dem Aufstieg steht, die Verträge mit allen wichtigen Spielern soweit wie möglich zu verlängern. Nach dem Aufstieg führt eine Vertragsverlängerung zu erheblich höheren Lohnkosten.

Menü Der CLUB: Zur Beurteilung des Präsidiums ist lediglich zu bemerken, daß man bei Werten um die 10 Prozent kurz vor der Entlassung steht. Wichtiger ist die Finanzlage. Wenn man den Überziehungskredit zu stark ausschöpft, wirkt sich dies sehr negativ auf die Beurteilung des Präsidiums aus, was einer ggf. der Entlassung sehr nahe bringen kann. Daher sollte man auf gesunde Finanzen achten und den Kredit nicht um mehr als die Hälfte ausschöpfen.

Bis zur nächsten *POWER PLAY* habt Ihr jetzt ausgiebig Gelegenheit, alle Spielzüge zu üben. Dann geht es weiter mit dem zweiten Teil vom Player Manager.

Private Kleinanzeigen

Suche preisw. Orig.-Spiele für ST. Angeb. an Martin Kunz, Hoernlestr. 29, O-1170 Berlin

Verk. Indiana Jones Adv. 40 DM. Suche Maniac Mansion ggf. Tausch. Tel. 06424/4504 [illegible]

Verk. [illegible] Monochrom-Monitor SM 124 [illegible] Zustand für 200 DM. Tel. [illegible]

Verk. Atari 130 XE [illegible] Disk [illegible] Drucker [illegible] Softw. [illegible] für VHB 550 DM. Tel. 06 [illegible]

Suche [illegible] Tauschpartner. Tausche Prog. [illegible] Atari ST. Nur Tausch. [illegible]

Orig. für Atari ST [illegible] Guild of Thieves [illegible] Maniac Mansion [illegible] 30 DM [illegible]

Verk. Atari Lynx + Netzteil [illegible] California Games, Blue Lightning [illegible] 390 DM. Tel. [illegible]

Tausche orig. Midwinter gg. orig. F-16 Falcon. Ruft bitte schnell an unter Tel. 02330/70044 [illegible]

Ich suche Spiele für meinen 1040 STFM. Angebote an Peter Wiegert, Lindenstr. 16, 4412 Ostbevern. Tel. 02532/5353. Peter verl.

Atari ST Schweiz: Tausche, kaufe und verk. [illegible] ST-Softw. [illegible] M. Schmid, Bu[illegible]

Verk. Shadowgate [illegible] Suche [illegible] Tel. [illegible]

Suche Rollenspiele z. B. Drakkhen, Ultima 5, Dragon Wars, Alternate Reality, Star Command. Zahle [illegible] 40 DM oder Tausch [illegible]

Verk. Atari ST 520 mit Floppy und Maus für 500 DM [illegible] Tel. 06 [illegible] 233558

Suche [illegible] Imperium, Sim City, verk. TV Sports Football [illegible] 35 DM. Oder tausche gg. Orig. Tel. [illegible] 593746 [illegible]

Biete Atari ST Spiele Dungeon Masters und v. m. Tel. [illegible]

Suche [illegible] Ultima 5, Simcity, Rings of Medusa, Starflight für max. 30 DM je Spiel. T. Peters, Gropiusstr. [illegible] Hamm

2 zum Preis von einem: Sim City u. Cadaver auch [illegible] STE [illegible] 90 DM. Tel. [illegible]

Suche zw. Tauschpartner. Habe Indy III, Populous u.v.a. Tausche auch PD. Sendet Eure Liste an Tobias Kelling, Postlandstr. [illegible]

Biete [illegible] Atari ST Orig. für 70 DM. Tel. [illegible]

Suche für Atari ST Tauschpartner. Habe immer [illegible] Spiele. [illegible]

Atari 520 STM [illegible] Floppy SF 314 sowie ca. 50 [illegible] Pokal, Munastr. 7, 3101 Höfer

[illegible]

Suche Indy und die letzte Kreuzzug, zahle bis [illegible] DM [illegible] 1000 Berlin 62. Tel. 030/8541277 v. 17-21 Uhr

Suche für Atari 1040 STF HF-Modulator. Tel. [illegible]

Suche für ST Utilities & Games aller Art. Besonders Tabellen gewünscht. C. Köpke [illegible]

Suche für Lynx Slime World, Klax. Zahle gut. Schreibt an Lorenz Storrer, Bülstr. 2, 8301 Tagelsw[illegible]

Suche [illegible]

Suche für ST folgende Adventures [illegible] Dragonflight, Legend of Faerghail, Starflight 1 + 2. Tel. 0711/6492420 ab 17 Uhr

Suche Atari ST Games. Verk. und tausche auch Games. Tel. 0931/64450

Suche für meinen ST Rock'n Roll, zahle oder tausche gegen Dungeon Master. Zahle 25 DM. Tel. 0[illegible] Stefan

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. Indiana Jones [illegible] bestell. [illegible] DM. Tel. [illegible]

Verk. Wizard's Crown, Stargazer II, Star Trek, Sundog, Bu[illegible] [illegible] 21418

Tausche [illegible]

Verk. [illegible]

Verk. Games Orig. für Atari ST [illegible] Maniac Mansion [illegible]

[illegible]

[illegible] Arne Krugen [illegible]

KONTAKTE

Verk. Computerzeitschriften [illegible] Power Play [illegible] Anfragen an Sascha. Tel. 0711/873431

[illegible]

[illegible]

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Usern zwecks Austausch von Spielen und [illegible]

MSK [illegible] Tausche Kassetten & Pokes & Tips [illegible] Orig.

Suche dringend Tauschpartner [illegible] Schwarzach [illegible]

Suche Amiga-, Atari ST- oder PC-Angebote [illegible]

[illegible]

[illegible] Blue Lightning [illegible]

[illegible]

[illegible] Amiga

Private Kleinanzeigen

[illegible] Schweiz [illegible]

[illegible] Amiga [illegible]

[illegible] Assembler-Freaks [illegible]

[illegible] A500 [illegible] Amiga [illegible]

[illegible] Amiga-Freak [illegible] Wiesbaden [illegible]

[illegible]

[illegible]

Private Kleinanzeigen

Verk. [illegible] Blue Lightning + [illegible] Orig. [illegible] VHS. Gutes [illegible] Michael

[illegible] schriften. INTEL-Prozessor und viel Softw. [illegible]

Suche [illegible] für Amiga [illegible]

[illegible] verkaufen [illegible] Tel. [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Verk. [illegible] für Atari XL/XE [illegible] Frank Bogenschutz [illegible]

Suche [illegible] Rollenspielfans für den Atari ST. Habe viele [illegible]

[illegible] Petershagen [illegible]

Suche Lynx-Besitzer in und um Lübeck (HL [illegible] Slime World, Cali Games [illegible]

Suche Assembler-Programmierer zwecks Erfahrungsaustausch [illegible] Egger, Hof[illegible]weg 21/46, 1030 Wien, Austria

Suche [illegible] Verk. Amiga-Softw. Tausche auch. Anruf lohnt sich. Tel. [illegible]

Verk. Atari [illegible] mit vielen Modulen, Netzteil und Anschlußkabel für Fernseher. Sehr guter Zustand. Tel. [illegible] VB [illegible] DM

AFC Westfalen sucht Mitglieder & Kontakte zu anderen AMIGA-Clubs. Info bei AFC Westfalen [illegible] Westfalia

[illegible] Spiele-Freund [illegible] im äußersten Raum München, möchte mit mir den Joystick schwingen (Amiga/C-64). ??? Tel. 089/3519223, Wolfgang

Suche deutsche Anleitung von Pirates. Angebote [illegible] Oldenburg

Tausche, kaufe u. verk. Amiga [illegible]

Suche Power Play Nr. 1 bis einschl. 9/88. Tel. [illegible]

[illegible] Tauschpartner [illegible] Interesse [illegible] Tel. 05142 [illegible]

[illegible] 8520 [illegible]

Verk. [illegible] DM [illegible] Blue Lightning [illegible] DM [illegible]

[illegible] Amiga-Club [illegible] Club [illegible] Info [illegible]

[illegible] Comp. [illegible]

[illegible] Angebote & [illegible]

Hallo [illegible] Freaks. Suche Tauschpartner in Fulda [illegible] 6400 Fulda. Tel. [illegible]

[illegible] Amiga sucht Tauschpartner für [illegible] Assembler. Habe [illegible] Müller [illegible]

Suche alle Colecovisionspiele. Zahle gut. Angeb. an [illegible] Roman-Friesinger-Str. 1, 8222 Ruhpolding

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,– gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

WAS SONST...



☒ JA. AMIGA

Widerrufsgarantie: Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

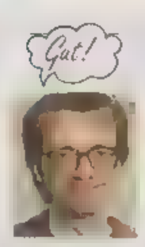
IM QUARTETT FÄHRT'S SICH SEHR NETT

Nitro

Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden. Bei "Nitro" kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald, Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifußträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer. Eure Aufgabe ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr. Der Sprit ist ganz schön wichtig: Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskanister mit Benzin, Geldscheine oder Nitrobeschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln. Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften in den Kategorien Benzinverbrauch, Fahrverhalten auf Straße und Fahrverhalten auf Gelände stehen zur Wahl. Wer dringend Sprit benötigt, kann pro Scheinchen auch 200 Einheiten Benzin kaufen. Es gibt so manche Abkürzung zu entdekken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wummt man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amüsement sorgen die Nachtfahrten, bei denen man wirklichkeitsgetreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt. Beim Fahren im Finstern winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr z.B. zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer für ein paar Sekunden ausschalten (mehr Blechschäden).



Außerhalb des Scheinwerferlichts bleibt die Streckenführung im Dunkeln (ST)



Spurenelemente von anderen Rennspielen wie "Hot Rod" und "Motoroader" sind nicht zu übersehen. Der PS-Extrakt, der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Extraangebot und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem Motto "Wo bin ich?"). Die Atari-Version spielt sich im direkten Vergleich einen Tick leichter. Solospieler haben hier mehr vom Leben, da die Computerfahrer öfters mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung, macht aber langfristig genausoviel Spaß und bietet zudem rassigen Dröhnsound. Nitro ist pfiffig, clever zusammengemixt, gut spielbar und macht alleine ebenso Spaß wie im Wettkampf mit ein paar Freunden. Ein schönes Rennspiel, das ich ausgesprochen gerne rauskrame.

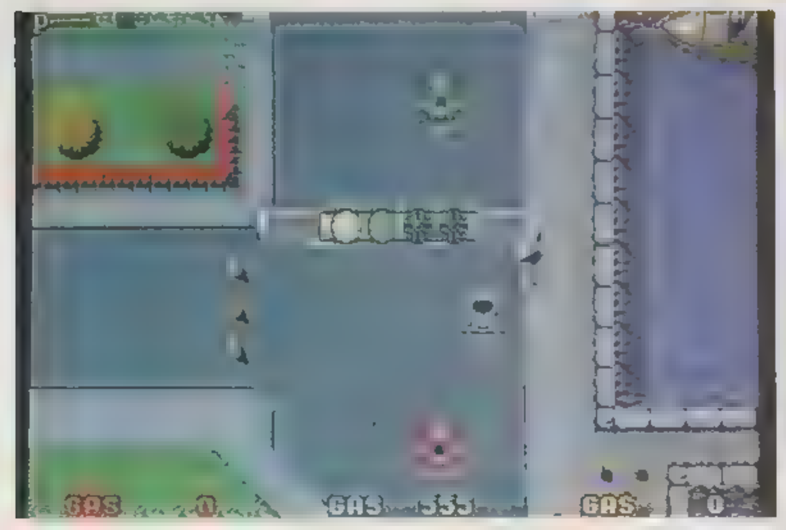


Im Rahmen des enggesteckten Genres der 2D-Rennspiele bietet Nitro nahezu alles, was das Raserherz begehrt. Die kleinen Wägelchen schleudern realistisch um Kurven und Hindernisse, der Amiga untermalt das Treiben zudem mit Motodrom-typischen Dröhn- und Quietschgeräuschen. Auf dem ST ist mir Nitro beinahe eine Stufe zu einfach, auch einem absoluten Renneuling dürfte es nicht schwer fallen, mit den computergesteuerten Piloten mitzuhalten. Schade, daß es Psygnosis vermied, neuartige Spielideen oder spektakuläre Grafiken ins Rennen zu schicken: vom technisch ordentlichen, extrem spielbaren Nitro hätten Konkurrenzprogramme dann bestenfalls den Auspuff zu sehen bekommen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 76%**
nicht geplant	Grafik 60% Sound 69%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 76%	**C 64**
Grafik 60% Sound 62%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Die Amiga- und Atari-Versionen sind grafisch identisch und bieten dasselbe Spielprinzip, aber die Gestaltung der Strekken ist unterschiedlich. Die Amiga-Version hat verzwicktere Kurse, wodurch das Fahren gegen die Computergegner ziemlich schwer wird. Die ST-Version ist mit weniger scharfen Abzweigungen gesegnet und dadurch etwas spielbarer, dafür liegen auf den Pisten etwas weniger Extras rum. Die besten Punktzahlen werden neben den Bestzeiten für jede Strecke auf Diskette gespeichert. *hl*

◀ Zieleinfahrt: Je besser die Plazierung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (ST)

um Normalpreis.

Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Supertankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

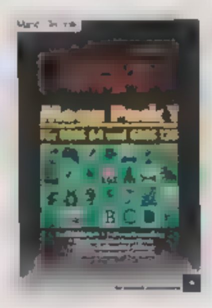
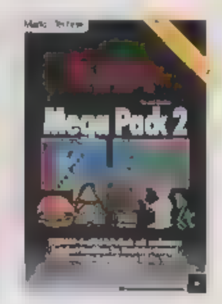
W. Knupe/H.-J. Ciprina
R. Bonse/V. Goehrke
MegaAssembler
Ein komplettes Entwicklungspaket, um lauffähige GEOS-Programme zu erzeugen. Umfangreiche und leistungsstarke Makros erleichtern die Arbeit. Alle im Buch beschriebenen Listings und die GEOS-Symboltabelle sind auf der Diskette gespeichert.
1990, 431 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-247-2
[illegible] –*

F. M[illegible]
Mega Pack 1
[illegible] zum Buchpreis: eine nützliche Ergänzung, die euer GEOS-System noch vielseitiger macht. Über Pull-down-Menüs werden eine Grafikbibliothek oder Zeichensätze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt.
1989, 160 Seiten
[illegible] 90-772 [illegible]
DM 59,–*

F. Müller
Mega Pack 2
[illegible] Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im GeoPaint-Format. Mit Zeichensätzen und kunstvollen Symbolen, die euren »Drucksachen« eine individuelle Note verleihen. Ihr müßt nur noch aussuchen, markieren, einkleben [illegible]
1989, 177 Seiten
inkl. 3 Disketten
[illegible] 3-89090-350-9
DM 59,–*

Berkeley Softworks
GeoBasic
GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen, die die Fähigkeiten von GEOS ausnutzen. Mit dem Konvertierungsprogramm können C64-Basic-Programme übernommen werden, und der eingebaute Debugger hilft bei der Fehlersuche.
1990, 212 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-245-6
DM 89,–*



* Unverbindliche Preisempfehlung





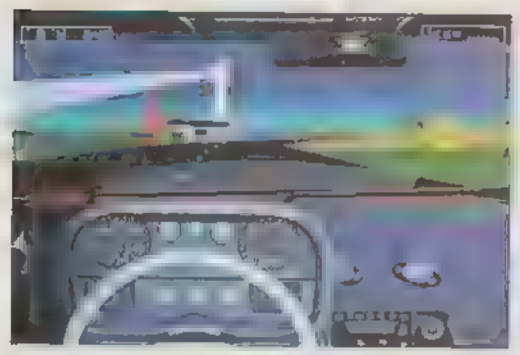
J. [illegible]
Hardware-Basteleien zum C64/C128
Centronic-Druckertreiber, Floppy-Speeder im Eigenbau? Hier findet ihr die [illegible] Einführung in die digitale Schaltechnik und die Schnittstellen des C64/C128. Mit vielen Platinen-Layouts und genauen Bauanleitungen, Stücklisten und Bezugsquellen für viele interessante Erweiterungen und nützlichen Zusätzen. Do it yourself!
1987, 294 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-389-4
DM 49,–

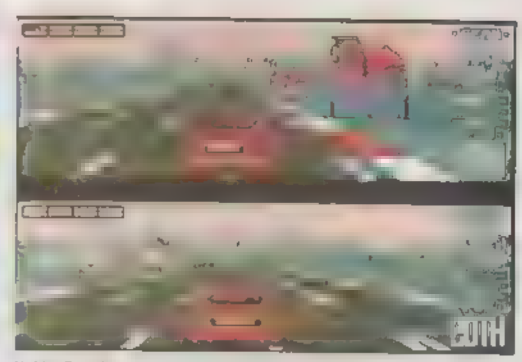
A. [illegible]
C64'er-Spielesammlung, Band 3
[illegible] tein diese 12 spannenden und reizvollen Sp[illegible] der Welt der Agenten [illegible] Schnelllader auf der Diskette verkürzt die Ladezeiten auf einen Bruchteil der ursprünglichen Ladezeit.
1988, 103 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-596-X
DM 39,–*

A. [illegible]
64'er-Spielesammlung, Band 4
Z[illegible] ausgewählte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl [illegible] die Bedürfnisse [illegible] Spiele-Fre[illegible]
1988, 80 Seiten
inkl. Diskette
ISBN 3-[illegible] 90-703-[illegible]
DM 39,–*

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser




Mit dem offenen Cabrio durch den Regen (MS-DOS/VGA)

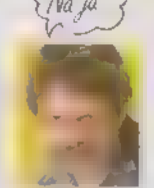

Hobby-Rennfahrer im Rausch der Raserei (Amiga)

RASENDER RÜPEL

Test Drive III

Die erfolgreiche Autorennspielserie "Test Drive" geht nun in die dritte Runde. In dem neusten Sproß der Reihe Test Drive III dürft Ihr per Tastatur oder Joystick einen von drei heißen Öfen über kalifornische Küstenstraßen jagen. So dürft Ihr Euch ans digitale Steuer eines Pininfarina Mythos, eines Super-Chevrolet oder eines Lamborghinis setzen.

Am Grundprinzip des Programms hat sich nichts geändert. Gegen mehrere Computerfahrer müßt Ihr mit Eurem Schlitten über normale Landstraßen brausen. Wer als erster ins Ziel geht, gewinnt. Aber auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Neu ist die 3D-Grafikfülle unter VGA bei Test Drive III. So ist von der Kuh am Straßenrand über Straßenleuchten bis zum Stoppschild alles vorhanden. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel oder Regen gibt es. Wer eine AdLib oder Roland in seinem PC hat, wird zusätzlich statt Gepiepse mit Autoradiomusik umschmeichelt. *mh*



Mist, schon wieder so ein Polizeiauto mit heulenden Sirenen hinter mir — man sollte eben nicht mit 360 in eine Kurve brettern, in der nur 50 erlaubt ist. Am Anfang begeistert Test Drive III durch tolle VGA-Grafik und edle Streckenführung. Leider setzt die Grafikfülle eine entsprechende Rechenpower voraus: ohne einen sehr flinken AT schleichen die Renner im Kriechgang dahin — trotz einstellbarer Detailstufe. Außerdem läßt die Motivation nach einigen Runden ganz gewaltig nach. Denn hat man erst mal alle grafischen Gags gesehen und kennt die Strecken auswendig, wird es ziemlich langweilig.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 57%
Grafik 70% Sound 62%
Schwierigkeit mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

BLEIFUSS-BONBON

Turbo Challenge

Motorenlärm dröhnt in den Ohren, Auspuffgase benebeln die Sinne: Hunderttausende lieben diese Atmosphäre, wie man sie bei Formel-1-Autorennen vorfindet. Wer seine Gesundheit schonen, aber trotzdem dem Rausch der Raserei verfallen will, kann seine Leidenschaft dank Gremlins "Lotus Esprit Turbo Challenge" zu Hause ausleben. Die 32 verschiedenen Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölpfützen) auf den Bildschirm gezaubert, der zwecks Zwei-Spieler-Modus horizontal gesplittet ist. Ihr tretet gegen 19 Konkurrenten an, die um Sieg und WM-Punkte fahren. Eure aktuelle Position seht Ihr ständig eingeblendet. Fallt Ihr hinter den zehnten Platz zurück, solltet Ihr schleunigst einen Gang hochschalten: Nur die besten zehn Flitzer kassieren Punkte und qualifizieren sich für das nächste Rennen. Wenn die Strecke besonders lang ist, kommt Ihr an einem Boxenstop nicht vorbei: Nachtanken ist angesagt. Zu Rennbeginn darf man zwischen Automatik und Gangschaltung wählen. *mg*

Wenn man zu zwe[illegible] nigt das rasante Turbo Challenge auf Höchstgeschwindigkeit. Alleine ist die Raserei auf Dauer leider etwas oberflächlich: Gasgeben, ausweichen, schalten, bremsen ... nach ein paar Rennen wird's zur Routine. Selbst beim Oldie Pitstop II mußte man auf die Abnutzung der Reifen achten. Wer sich eine realitätsnahe Simulation erhofft, dürfte enttäuscht sein. Fans von gradlinigem [illegible]spiel und sic[illegible]ren (mächtig wichtig) Autorennen werden dagegen prima unterhalten, nicht zuletzt wegen der beeindruckend flotten und angenehm ruckfreien 3D-Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 71%
Grafik 82% Sound 69%
Schwierigkeit mittel

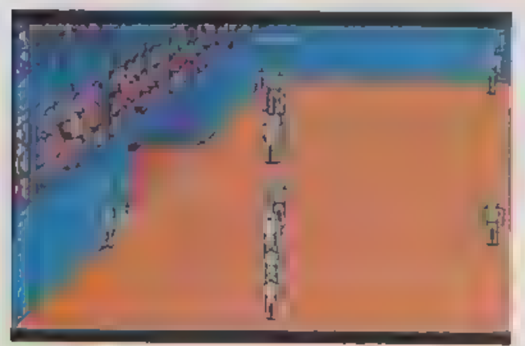
ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung


00000000


MILLENNIUM


46
00002534



Ein neues Mitglied im Club der Fußballkatastrophen (Amiga)



Ein Trainer sitzt vorm Hauptmenü (Amiga)

DER GOLDENE ABSCHUSS

Pro Soccer 2190

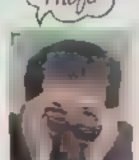
Wer im Jahre 2190 deutscher Meister wird, wissen wir nicht. Aber wie das Fußballspiel in 100 Jahren aussehen wird, glauben die Programmierer von Vulture Publishing erahnen zu können. Das Gekicke findet in der Halle statt, wo der Ball behende von den Banden abprallt. Die Spielzeit ist in Viertel unterteilt. In zwei Ligen (Europa und Amerika) wird erst der Kontinentalmeister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Pro Gruppe gibt es acht Teams. Die beiden Gruppenersten spielen dann im Finale den Champion aus.

Bei Pro Soccer 2190 steuert Ihr ein Team Eurer Wahl von Spieltag zu Spieltag. Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und steuert einen Kicker Eurer Mannschaft selbst. Mit einem eigenwilligen Schußsystem beglückt (Stärke- und Richtungsanzeigen sind zu beachten), versucht man dem Gegner tüchtig Tore einzuschenken.

Schön für Statistikfans: Nach jedem Viertel wählt eine unsichtbare Journalistenschar den „wertvollsten Spieler" des vorangegangenen Abschnitts. *hl*

Hilfe





Wenn so die Zukunft des Fußballsports aussieht, dann verlagere ich mein Interesse lieber auf Federball oder Mikado. Die Macher dieses futuristischen Fiaskos haben brav an Nettigkeiten wie Liga-Modus und Statistiken für jeden einzelnen Spieler gedacht. Aber was nutzt's, wenn sich das Ganze spielt wie ein nasser Waschlappen? Wirr hopst der Ball in der Gegend herum, die Steuerung ist total daneben und überläßt den Spielablauf weitgehend dem Zufall.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Vulture Publishing, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS – nicht geplant

AMIGA 12% – Grafik: 17%, Sound: 41%, Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 12% – Grafik: 17%, Sound: 31%, Schwierigkeit: schwer

C 64 – nicht geplant

SONDERANGEBOT

World Soccer

Die Zukunft des internationalen Fußballs ist die Liga mit den besten Mannschaften der Welt. In drei Klassen ringen Spieltag für Spieltag Spitzenteams von Moskau über München bis nach Mailand und Madrid um wertvolle Punkte. Eine dieser ruhmreichen Mannschaften dürfen Sie trainieren. Ihr Club startet in der schlechtesten der drei Ligen und soll durch munteres Siegen langsam, aber sicher in die oberste Etage geführt werden. Sie kümmern sich ausschließlich um die Mannschaftsaufstellung, Spielertransfers und Geldangelegenheiten. Bei jedem Kicker geben Alter, Schnelligkeit, Fitneß und Geschicklichkeit über seine momentane Form Aufschluß. Stellen Sie die optimale Elf zusammen und halten Sie auf dem Transfermarkt nach vielversprechenden Nachwuchskräften Ausschau. Wer möchte, kann sich die Höhepunkte jeder Partie zeigen lassen. In den Spielverlauf kann man aber nicht eingreifen, er hängt im wesentlichen von Eurer Mannschaftsaufstellung und der Qualität des Gegners ab. Der Spielstand darf gespeichert werden. *hl*

Geht so

Brr, ein „Football Manager"-Verschnitt der spartanischen Art: „World Soccer" bietet ein recht sparsames Spielprinzip, dem es an Abwechslung und Tiefgang mangelt. Die grafische Präsentation der Höhepunkte eines Matches sieht ganz schick aus, doch an wirklich sinnvolle Features wie einen Zwei-Spieler-Modus wurde nicht gedacht. Wer schon ein ähnliches Programm wie z.B. das gelungene „Bundesliga Manager" in seiner Sammlung hat, kann auf World Soccer getrost verzichten. Interessant wird das Spiel aber durch seinen erfreulich niedrigen Preis. Für faire 30 Mark ist man mit von der Partie.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Atlantis, Zirka-Preis: 30 Mark

MS-DOS – nicht geplant

AMIGA 39% – Grafik: 36%, Sound: 35%, Schwierigkeit: leicht

ATARI ST – in Vorbereitung

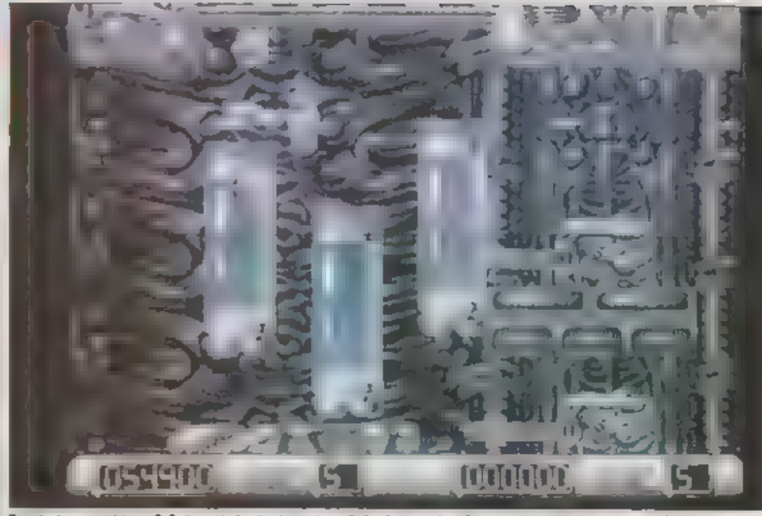
C 64 – nicht geplant

BUCHSTABEN-SALAT

Z-Out

Hoppla, sollte mich mein Gedächtnis im Stich lassen? Vor einem knappen Jahr habe ich zwar "X-Out" gespielt, aber an einen Nachfolger namens "Y-Out" kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Ob uns Rainbow Arts etwas vorenthält? Oder hat man dort nur Probleme mit dem Alphabet? Sei's drum, immerhin gehört "Z-Out" demselben Spielgenre an. Es ist wie sein Namensvetter ein horizontal scrollendes Actionspiel mit sechs gefährlichen Leveln. Mehr Gemeinsamkeiten gibt's allerdings nicht. So werden die Extrawaffen konventionell während des Spiels diversen Aliens abgeluchst und nicht wie bei X-Out im Shop gekauft. Neben dem bewährten Satelliten (natürlich an- und abkoppelbar) schwirren Beiboote, Flammenwerfer, Dreifachschuß und andere nützliche "R-Type/Katakis"-inspirierte Ausrüstungsgegenstände herum. Der allseits geschätzte Beam-Schuß (wird durch längeres Feuerknopfdrücken aktiviert) ist ebenfalls von Beginn an verfügbar.

Die Levels sind recht umfangreich und jeweils mit anderen Feinden und Grafiken gespickt. Besonders bemerkenswert ist der Unterwasserlevel, in dem einem das Wasser an manchen Stellen buchstäblich bis zum Hals steht. Tückisch: Fliegt man unter dem Meeresspiegel, wird das Manövrieren des Raumschiffs etwas erschwert. Wer will, darf zusammen mit einem Kumpel auf Alienjagd gehen. In diesem Modus ist das Extraarsenal allerdings eingeschränkt, zu einfach soll's schließlich nicht werden. *mg*



Das farbenprächtige Z-Out reizt die technischen Fähigkeiten des Amigas weitestgehend aus (Amiga)

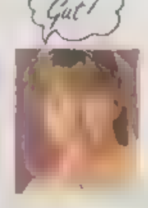
Fliegt das Raumschiff unter Wasser, wird es langsamer (Amiga)



Angriff ist die beste Verteidigung



Z-Out ist solider Ballerspaß mit verschwindend kleinen Schönheitsfehlern. Grafik, Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so, wie sie jeder "R-Type"-Pilot liebt; dummerweise schluckt die Begleitmusik einen Großteil der Explosions- und Schußgeräusche. Waffen gibt's reichlich, eine optische Anzeige für den Beam-Schuß (wann ist er aufgeladen) vermisse ich allerdings sehr. Da ich aber wahnsinnig neugierig auf Gegner, Grafik und Waffen späterer Levels bin und Z-Out technisch hervorragend gelungen ist, darüber hinaus mit einem von mir sehr geschätzten Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sei ihm ein Zweierlächeln gegönnt.



Was lange währt, wird endlich gut. Vor einem halben Jahr haben wir im Aktuellteil das Actionspektakel "Wargate" vorgestellt; jetzt liegt es in der endgültigen Fassung als "Z-Out" vor. Der positive Eindruck von damals hat sich glücklicherweise bestätigt. Nach all den schlimmen Ballerspielen für den Amiga in der letzten Zeit kommt Z-Out gerade recht. Die Feindformationen sind interessant, abwechslungsreich und durchdacht. Selbst wenn tonnenweise Sprites auf dem Bildschirm herumtanzen, bleibt man von Ruck-Zuck-Einlagen weitestgehend verschont. Ein dickes Lob gebührt auch den Grafikern, deren Pixelkunst wir tolle Hintergrundlandschaften und farbenfrohe Sprites verdanken (Der Unterwasser-Level ist eine wahre Pracht). Als besonderer Leckerbissen hat sich der Zwei-Spieler-Modus entpuppt. Z-Out ist zwar recht schwer, spielt sich aber prima. Ein feines Ballerspiel, das dem Amiga gerecht wird.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 76%**
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 54% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

MASTER BLAZER



* Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sekunde
* (Amiga)
* 1 oder 2 Spieler Modus
* 8 Spieler konnen im Wettkampf gegen-
* einander antreten.
* Jedes Format wurde individuell program-
* miert. um die Vorteile der einzelnen
* Rechner voll auszuschopfen
* Herausragende Grafiken und eine eindrucks-
* volle Introsequenz (Amgia)
* Fantastische Musiken und futuristische
* Soundeffekte

Erhaltlich fur
AMIGA & ATARI ST
IBM-PC und Kompatible
- Fruhjahr 1991

BALLER-ALLERLEI

Awesome

Wer als Weltraumhändler hofft, durch lukrative Geschäfte im "Awesome"-System viel Geld zu scheffeln, sollte besser mit jeder Form rasanter Bildschirmaction vertraut sein. Schon beim Anflug auf eine Zielwelt dürfen die Waffen sprechen. Asteroiden, Piratenschwärme und Horden fremder Lebensformen, kurz, alles, was sich im Orbit um den Planeten befindet, muß pulverisiert werden, damit die Reise überhaupt beginnen kann. Das "egozentrische" Spielprinzip kennt man aus "Rotox". Während das eigene Raumschiff ungerührt in der Bildschirmmitte verharrt, dreht und bewegt man den Hintergrund und die Gegner. Überlebt man's, beginnt der Landeanflug. Meist stört dabei ein lästiger Riesenwurm, berühmt-berüchtigt aus "Space Harrier". Diesen gilt es in einer 3D-Sequenz mit den Lasern zu füttern, bis er, widerwillig explodierend, den Weg freigibt. Die nächsten Kämpfe finden vor dem malerischen Hintergrund der Ozeane und Kontinente des Zielplaneten statt. Wer sich hier lange genug gegen die aus allen Richtungen anfliegenden Abfangjäger behauptet, sammelt Sauerstoff, der später dringend benötigt wird. Zugleich sollte der Pilot nach einem Landeplatz Ausschau halten, der ihn aus dem Acht-Wege-Parallax-Schlamassel rettet. Das letzte Stück des Weges muß zu Fuß zurückgelegt werden. "Gauntlet"-artig steuert man das Alter Ego durch Ansammlungen aggressiver Lebensformen und (hoffentlich) am großen Endgegner vorbei. Jetzt geht's ans Handeln. Über komfortable Menus wird verkauft und ausgerüstet (hier gibt's Extrawaffen!), werden Verträge unterschrieben und neue Zielplaneten angepeilt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
nicht geplant	Grafik: 77% Sound: 81%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

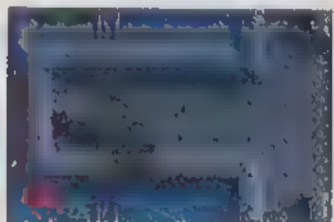
Gut!

Das vierte Reflection-Spiel ist um einiges benutzerfreundlicher als die Vorgänger. Die langatmige Game-Over-Sequenz kann ausgeschaltet, erfolglose Handelsreisen können an bestimmten Punkten wieder aufgenommen werden. Trotz des "Viele-kleine-Action-Spielchen"-Prinzips gefiel mir nach kurzer Eingewöhnung der geschickte Aufbau der ballerlastigen Handlung doch sehr gut. "Awesome" ist fair (jede Sequenz ist auch mit minimaler Bewaffnung und Ausstattung zu schaffen), aber niemals zu leicht. Daß Grafik und Sound den Amiga voll ausreizen, ist man von den Entwicklern inzwischen gewohnt. Awesome bringt jedoch zudem noch eine Menge Langzeit-Spaß.

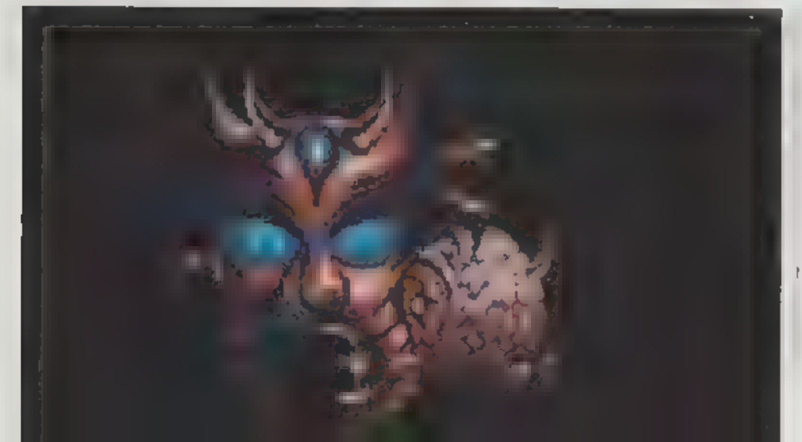
Geht so

Die Grafik-Voyeure unter den Amiga-Besitzern werden sich die Hände reiben. Nach den beiden "Beast"-Spielen bieten Reflections mit Awesome erneut prächtige (und extrem teure) Pixelkunst. Diesmal haben sich die Programmierer zudem etwas mit dem Spieldesign auseinandergesetzt, denn in dieser Beziehung ist Awesome ein klarer Fortschritt. Zwar mutet die Mixtur aus viel Action und wenig Handeln manchmal etwas zusammengeschustert an, doch größere Mängel findet man kaum. Wer nur ein Laufwerk hat, der wird allerdings fluchen: Die ständige Nachladerei und das Diskettengewechsel zerren schon bald gewaltig an den Nerven.





Rotierende Sprites im Weltraum, Gefahr aus allen Richtungen über dem Planeten, ein grüner Drache vor dem Eingang zum Raumhafen (Amiga)



Viel vom Gerümpel, das man während der zahlreichen Raumgefechte eher zufällig eingesammelt hat, kann man hier für gutes Geld losschlagen. Dann wieder hinaus ins Unbekannte: Neue Gegner, Gefahren und Musikstücke warten. In den Ballerabschnitten sorgen diverse Hilfsmittel für Orientierung: Ein Radar hilft durchs Rotox-Getümmel, beim Kampf um die Landeerlaubnis weist ein gelber Pfeil die Richtung. Awesome unterstützt sowohl ein zweites Disketten-Laufwerk, als auch den 1-MByte-Speicher. wi

◀ Mini-Monster sind out (Amiga)











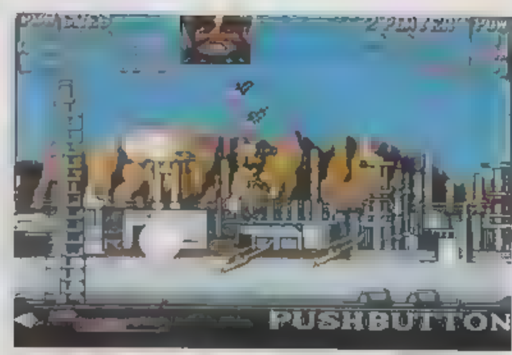
Der erste Preis ist Ihr Leben!
In einer Art Rüstung, die Ihnen einen gewissen Schutz bietet, stehen Sie hier als Teilnehmer der KILLING GAME SHOW. Unter den Augen von Millionen Fernsehzuschauern müssen Sie sich Ihren Weg über die 16 Zwischenstationen vorbei an feindlichen Lebensformen erkämpfen.
Geben Sie den Zuschauern das, wofür sie bezahlt haben! Suchen Sie die nötigen Waffen und Werkzeuge — wenn Sie können.
THE KILLING GAME SHOW läßt Sie die Wände hochgehen — zum einzigen Ausgang.

Erhältlich für Amiga, Atari ST

United Software
Das relevante Programm



Der Robo-Knirps auf dem Weg in den zweiten Level (Amiga)



Müde fliegt er vor sich hin. Schade um das Kerosin (Amiga)

NAHKAMPF-NACHWUCHS

Atomic Robo-Kid

Nachdem der robuste Roboter-Winzling "Atomic Robo-Kid" schon die PC-Engine heimgesucht hat, versucht er nun sein Glück auf verschiedenen Computersystemen. Der Dreikäsehoch ballert sich seinen Weg durch eine ganze Menge Levels, die ungezwungen mal horizontal und mal vertikal scrollen. Jede fünfte Spielstufe schiebt sich ein gewaltiger Alien-Koloß in den Mittelpunkt des Geschehens und fordert Euch zum Zweikampf.

Bis es soweit ist, solltet Ihr den Robo-Bubi ordentlich aufgerüstet haben. Zu Beginn ist er nämlich nur mit einer recht simplen Waffe ausstattet. Zum Glück trudelt ab und zu ein Extrasymbol vorbei, das seine Eigenschaft nach einem dezenten Schuß vor den Bug ändert. Zur Verfügung stehen Speed-Up (mehr Beweglichkeit), Bomben (explodieren wenige Pixel vor dem Robo-Kid) sowie Drei- und Fünffachschuß. Wer mehrere dieser Extrawaffen eingeheimst hat, der kann diese mittels der Space-Taste oder einem längeren Feuerknopfdruck während der Kampfhandlungen umschalten. *mg*

Gehts so

Teu[illegible] all die [illegible]setzung des Ar[illegible]cade-Hits Atomic Robo-Kid [illegible] zu [illegible]schen [illegible]. Das Scrolling [illegible] [illegible] oder [illegible] Sprite[illegible] Bild [illegible] bevölkern [illegible] sich das B[illegible] ganz [illegible]. Die Mängel des Originals [illegible] etwas [illegible] zu große Sprites [illegible] die meist beengt[illegible] [illegible] und [illegible] ge[illegible] [illegible] Waffen allerdings nicht [illegible] [illegible] Spiel[illegible] [illegible] d[illegible] [illegible] besonders wenn man sich [illegible] de[illegible] [illegible] Ba[illegible] [illegible] Ge[illegible] [illegible] Alles in allem ganz passabel.

Genre: Action
Hersteller: Activision Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62%
nicht geplant	Grafik: 58% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung

PULVERDAMPF & BALLERMURKS

U.N. Squadron

T[illegible] Bursche[illegible] die Kampf[illegible] [illegible] von der [illegible] [illegible] Diktato[illegible] [illegible] das Kriegs[illegible] [illegible] [illegible] den dies[illegible] [illegible] Kerle [illegible] [illegible] ballernd kämpft [illegible] Euch durch horizontal scro[illegible] [illegible] denen ganze [illegible] von Flugzeugen, Panzern und anderen [illegible] des gegnerischen Fuhrparks auf Euch [illegible] Be[illegible] [illegible] des Drücker[illegible] des Feu[illegible] [illegible] Angreifern [illegible] [illegible] [illegible] Feuerknopf [illegible] wird die [illegible] Extrawaffe aktiviert. Am Levelende [illegible] [illegible] unvermeidliche Ober[illegible] der fleißig Treffer [illegible] bevor er sich heftig qualmend [illegible] abschiedet. [illegible] dem Einsatz dürft Ihr Extra[illegible] [illegible] solange die B[illegible] [illegible] reichen. Außerdem [illegible] die Wahl zwischen drei verschiedenen Flugzeugen. Wer mit einem Freund zusammen durch die Lüfte ballern will, darf dies im Zwei-Spieler-Modus statt. Drei Continues lassen Euch nach dem Ableben Eures Fliegers im selben Level weiterspielen. *hl*

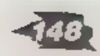
Na ja

Das [illegible] ein nettes Ballerspiel werden können. Der Zwei-Spieler-Modus [illegible] [illegible] Extraauswahl [illegible]. Aber die Spielbarkeit [illegible] [illegible]. Da hat sich [illegible] [illegible] vor Veröffentlichung des Pro[illegible] hingesetzt und es [illegible] probegespielt, denn eine solche Ausgeburt an [illegible] Spielen wie U.N. Squadron erlebt man selten. Man kann kaum vernünftig spielen, da hilft nur die Devise: Augen zu und das Beste hoffen. Den Programmierern sollte man die Diskette um die Ohren hauen und sie bei ein paar japanischen Videospielmodulen Anschauungsunterricht nehmen lassen.

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 39%	C 64
Grafik: 67% Sound: 56% Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung



Erkundigen Sie sich nach der DEUTSCHEN Ausgabe.

Die Ad Lib Musik Synthesizer Karte: Lassen Sie sich beeindrucken!

Haben Sie es satt, sich das Piepsen und Surren aus Ihrem PC-Lautsprecher anzuhören? Die Ad Lib Musikkarte wird Ihren Lieblingsspielen mit unglaublichen Toneffekten und Musik eine ganz neue Bedeutung verleihen. Diese halbgroße Karte kann gleichzeitig bis zu 11 synthetisch FM modulierte Stimmen spielen – alles von Baßtrommeln und Schußsalven bis zu Trompeten und Tornados. Diese von den größten Unterhaltungs-Softwareverlegern wie Cinemaware, Electronic Arts, Lucasfilm, MicroProse, Sierra, Titus und US Gold unterstützte Karte stellt den Standard der Industrie für Tonkarten auf der IBM PC Plattform dar.

Stecken Sie die Karte einfach in Ihren IBM PC oder compatiblen Computer ein, schließen Sie Kopfhörer, Lautsprecher oder Heim-Stereoanlage an Ad Libs Standard-Audioverbindung an und stellen Sie die Lautstärke auf dem eingebauten Verstärker ein. Nun können Sie den unglaublich tollen Ad Lib Klang bei den "heißesten" Spielen oder dem mitgelieferten Juke Box* Abspielprogramm erleben. Lassen Sie

Ad Lib ist nicht nur für Spiele da. Es gibt eine ganze Palette von Ad Lib Musikprodukten. Sie können die Musik komponieren oder einfach zurückspielen, formen Sie außergewöhnliche, neue Instrumentenklänge oder entspannen Sie sich bei einem Musikausbildungsprogramm, das Spaß macht.



AdLib

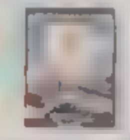
In Deutschland erhältlich bei Profisoft (Tel. 0541 122065) und Leisuresoft (Tel. 02389 7800), in der Schweiz bei Elepro (Tel. 073-411841) und in Österreich bei Darius (Tel. 0222 239580)

Neue, kompatible Spiele.

Hier nur einige der aktuellsten neuen Computerspiele, die zum Gebrauch mit der Ad Lib Musikkarte entwickelt wurden.



Sierra's Conquests of Camelot



Lucasfilm's Their Finest Hour Battle of Britain



Activision's Power Drift



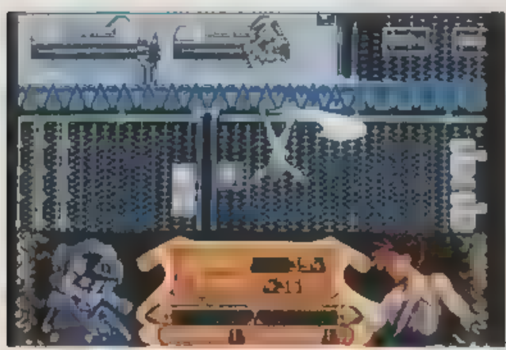
Electronic Arts Centurion



MicroProse's Sid Meier's Railroad Tycoon



Systemanforderungen



Wo Strider säbelt, springt kein Sprite mehr (ST)

SALTO MORTALE

Strider II

Er ist wieder da: Strider, säbelschwingender Kremlmauer-Erstbesteiger und Turnweltmeister aller Systeme, schlägt (im handlichen Rick Dangerous-Format) zurück. Den furiosen Flammensäbel hat er noch dabei; bleiben die zahlreichen Gegner auf Distanz, wird eine brandneue Laserwaffe gezückt. Verschwunden hingegen sind abgefeilte Kommunistensterne, Rotarmisten, Hammer und Sichel, eine neue ungewöhnliche Welt, mit Natur- und Technosequenzen, scrollt in alle Richtungen, Strider selbst springt und klettert fast wie am ersten Tag. Hat er alle Roboter und Mutanten eines Levels säuberlich halbiert oder über den Haufen geschossen, verwandelt sich Strider in einen bulligen Kampfroboter. So gerüstet geht's gegen den obligatorischen Endgegner. Die spärlich gesäten Extras liegen nicht unbedingt auf dem direkten Weg in den nächsten Level. Will man seine Feuerkraft und Lebensenergie aufpeppen oder einen "Sidekick" erwerben, muß teils in abgelegenen Passagen der fünf Levels gesucht werden. wr

Geht so

Vielleicht liegt's daran, daß ich den imposanten Mega-Drive-Strider zu oft auf den Bildschirm holte, vielleicht stört mich auch, daß der Held nun zwar schnöde ballern kann, einige seiner atemberaubenden Turnertricks jedoch verlernt hat. Längst bietet nicht mehr jeder Mauervorsprung Halt für seine geschickten Hände. Viel vom Schwung des Vorläufers ging verloren. Wieso reservierten die Entwickler fast die Hälfte des Bildschirms für Anzeigen und Portraits? Das Geschehen wirkt dadurch noch mickriger. Technisch gibt's nicht viel zu meckern. Das Scrolling ruckelt dezent, Grafik und Sound sind ganz passabel.

STECKBRIEF

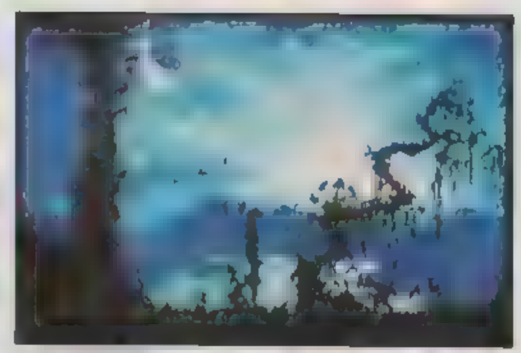
Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 58 %	C 64
Grafik: 62 % Sound: 53 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	



Dreidimensional ins spielerische Niemandsland: Shock Wave (Amiga)



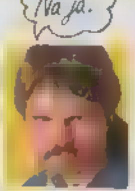
Dunkel war's, der Mond schien helle (MS DOS)

SCHOCKWELLENSCHRECK

Shock Wave

Du bist in dem Actionspiel "Shock Wave" ein freundlicher Gefängnisdirektor im Jahre 2167. Leider mögen Dich die Gefangenen, die Du auf andere Planeten verbannt hast, nicht besonders und sinnen auf Rache. Die Häftlinge basteln sich kurzerhand einige Raumschiffe zusammen und greifen an.

Prinzipiell ist Shock Wave in zwei Bereiche unterteilt. Zum einen gibt es den puren Ballerteil. Hier dürft Ihr in 3D-Manier à la "Space Harrier" anfliegende Feindschiffe abschießen und alle zehn Spielstufen gegen einen besonders dicken Gegner antreten. Vor jedem Angriff wird Euch angezeigt, wie viele Feinde Ihr in dieser Welle zu erledigen habt. Zusätzlich gibt's noch eine Art Wirtschaftsteil. Hier seht Ihr Euren Planeten aus der Vogelperspektive. Der Planet ist in vier Teile geteilt, in denen Ihr jeweils verschiedene Produktionsanlagen aufbauen dürft. So gibt es Minen, die Euch mit Kleingeld versorgen, Öl-Bohrtürme, die für Treibstoff sorgen, Armeen, die Angreifer behindern, und Fabriken, die neue und bessere Waffen für Euch entwickeln. *mh*



Shock Wave gehört genau zu der Gattung Spiel, die jedem Action-Freund den kalten Schauer des Grauens über den Rücken jagt. Zwar kann die 3D-Ballerei technisch mit schneller und bunter Grafik beeindrucken, allerdings wird das Spiel durch den völlig überflüssigen "Wirtschaftsteil" ziemlich verunstaltet. Denn dummerweise kosten gerade die Einrichtungen am meisten Geld, die am dringendsten benötigt werden — die Folge: Es besteht kaum die Chance, das eigene Schiff mit wichtigen Extrawaffen auszurüsten. Bevor man genügend Geld beisammen hat, haben die Feinde den Kampf für sich entschieden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Digital Magic, Zirka-Preis: 60 Mark

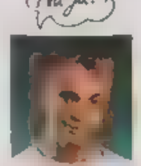
MS-DOS	AMIGA 19%
nicht geplant	Grafik: 64% Sound: 42% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SCHATTENSPIEL

Blade Warrior

Es wird Nacht im fernen Fantasy-Königreich; friedliche Kaufleute und Bauern betten ihr Haupt zur Ruhe, und Blade Warrior macht sich auf den Weg, den mächtigen Dämonen Murk zurück zum Teufel zu jagen. Doch keine gewöhnliche Klinge vermag den Panzer des Bösewichts zu durchdringen. Blade muß deshalb den Erzzauberer der fiktiven Welt aufsuchen. Im Austausch gegen sieben Fragmente eines magischen Tabletts belegt dieser ihm das Schwert mit mächtigen Sprüchen. Blade muß sie sieben Hexern gegen magische Komponenten abkaufen. Diese Kräuter, Tierchen und Artefakte, die er während seiner Reise sammelt, kann er dank seines Privatlabors auch selbst zu Zaubersprüchen mixen.

So konventionell die horizontal scrollende Handlung, so ungewöhnlich ihre grafische Präsentation: Blade, die zahlreichen Monster und die Pflanzen gibt's nur als scherenschnittartige Silhouetten, der nächtliche Himmel und viele Kleingetier strahlt jedoch je nach Grafikkarte (VGA, CGA oder EGA) gewohnt farbenfroh. *wi*



Die Idee ist durchaus interessant: Die Image Works-Entwickler liefern die Schatten/Umrisse der Figuren, der Spieler hat diese Kraft seiner Fantasie auszufüllen. Leider hat das Spielprinzip einen Bart, der wahrscheinlich ebenfalls einen eindrucksvollen Schatten werfen würde. Da die Anzahl der eigenen Schwerthiebe auf drei begrenzt ist, das Kleinodesammeln und Monsterplätten schnell langweilig wird und auch das Mixen von Zaubersprüchen dem Spielchen nicht mehr Tiefe verleiht, sei vom Kauf abgeraten. Barbaren-Fans und Freunde ungewöhnlicher grafischer Ideen können probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 47%	AMIGA
Grafik: 58% Sound: 12% Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

COWABUNGA! Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS.



KONAMI



COMPUTER live

COMPUTER live

1

DM 6,50

DAS INTERNATIONALE COMPUTER-MAGAZIN

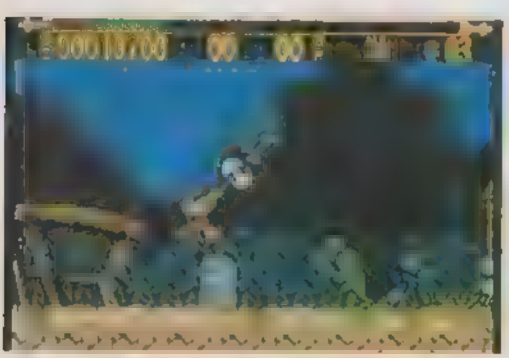
AT ODER SX?
Der beste PC-Kauf für 3000 Mark

APPLE-KNÜLLER
Der Farb-Mac unter 5000 Mark

COMPUTER TRENDS 91

ATARI-EXTRA
Alle ST-Modelle im Vergleich

GRAFIK FÜR ALLE
20 Malprogramme ab 100 Mark



Grüne Monster kriegen von Torvak grundsätzlich Prügel (Amiga)

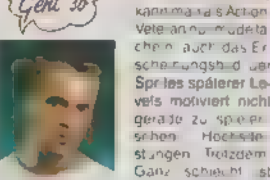


Des Fliegers Fluch: den Feind ich such' (C 64)

BARBARISCH

Torvak

Alles kaputtmachen ist Lieblingsbeschäftigung und Spezialgebiet jedes aufrechten Barbaren und alleiniger Inhalt von Torvak. Das Actionspiel bietet eine Umgebung ganz nach dem Geschmack eines Haudrauf-Sprites: Fünf horizontal, teilweise auch in die Tiefe scrollende Levels. Hunderte von marschierenden und fliegenden Feinden jeder Gestalt und eine Handvoll widerstandsfähige Endgegner. Aus den zahlreichen Grabsteinen kann man mit Hilfe der eigenen Waffe (Hammer oder Axt, Schwert oder Morgenstern) prachtvolle Geschmeide und manch hilfreiches Extra herausmeißeln. Neben den Heilmitteln verdienen dabei vor allem magische Tränke besondere Aufmerksamkeit. Diese polieren die schartige Waffe zum mächtigen Zauberprügel, der nach längerem Drücken des Feuerknopfes Tod und Verderben auch über entfernt stehende Feinde bringt. Maximal zehn Ladungen enthält ein Trank, dann muß eine neue Flasche entkorkt werden. Überlebt man 600 Screens, darf als Belohnung der hexende Obergegner verprügelt werden. wr



Auf dem Prügelsektor schaffen es nur wenige Amiga-Spiele übers Mittelmaß hinaus. Auch „Torvak" kann nicht so recht überzeugen. Das Core-Team machte sich nicht einmal die Mühe, vom chronischen Ideenmangel mit fantastischer Grafik oder atmosphärischem Schnickschnack abzulenken. Über die unspektakulären Extras kann man als Action-Veteran nur müde lächeln, auch das Erscheinungsbild der Sprites späterer Levels motiviert nicht gerade zu spielerischen Höchstleistungen. Trotzdem: Ganz schlecht ist Torvak nicht. Wer auf das Genre steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch nicht beeindruckt sein.

STECKBRIEF

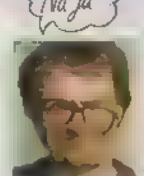
Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62 %
nicht geplant	Grafik: 58 % Sound: 40 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 62 %	**C 64**
Grafik 58 % Sound 41 %	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

FLUG UND TRUG

Snowstrike

Das Jahr 1999 ist angebrochen und dem Präsidenten der Vereinigten Staaten schwant Schlimmes: Die kolumbianische Drogenmafia überschwemmt sein Land munter mit tödlichem Rauschgift. Wo alle vorigen Ermahnungen nicht mehr fruchten, wird eine Staffel F-14-Kampfflugzeuge in den Einsatz geschickt. Beim Kampf gegen die Streitkräfte der Koksbarone stürzt Ihr Euch bei knapp einem Dutzend Missionen in einen Jet; vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Nach Namenseingabe, Missionswahl und dem Aussuchen eines Copiloten geht's in die Lüfte, wo das Radar bald fiebrig piepst: Der erste Bösewicht naht, den Ihr mit Raketenkraft vom Himmel holen könnt, bevor der garstige Wicht das gleiche mit Euch anstellt. Bei einigen Einsätzen müßt Ihr auch Kokafelder aufspüren und zerstören. Der Flieger wird mit dem Joystick gesteuert, zusätzlich dienen einige Tasten zur Kontrolle der Maschine. Nach jedem Einsatz könnt Ihr den Spielstand speichern, um später die begonnene militärische Karriere fortzusetzen. hl



Früher war Epyx ein Garant für originelle, spannende Programme. Heutzutage gelingen den Kaliforniern nach längerer Computerspielpause nicht mehr zustande als eine solche mickrige Pseudosimulation. Ihr dürft zwar hier und da eine Taste drücken, um den Waffentyp zu wechseln oder das Fahrwerk einzuziehen, im wesentlichen ist Snowstrike aber eine öde [illegible]. Ich [illegible] mich vor mein [illegible] denke [illegible] Knallerei mit allenfalls dezenten Simulationsspielen. Die 3D-Grafik ist relativ schnell, aber schmerzhaft schlecht. Spätestens nach einer halben Stunde wird Snowstrike enorm langweilig. Absturz in spielerische Tiefflugregionen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS 29 %	AMIGA 29 %
Grafik 35 % Sound 16 %	Grafik 36 % Sound 40 %
Schwierigkeit: einstellbar	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64 29 %**
in Vorbereitung	Grafik 34 % Sound 34 %
	Schwierigkeit: einstellbar

C&C

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC" genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2 NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht



UMWELTSCHADEN

Debut



"Debut" simuliert einen Planeten, bei dem es mit der Umwelt nicht zum Besten steht. Aufgabe des Spielers ist es, durch geschickte Veränderung der natürlichen Parameter (Atmosphäre, Biosphäre, usw.) wieder einen "sauberen" Zustand herbeizuführen. Die Idee ist löblich, die spielerische Umsetzung eine Qual. Spätestens nach einer halben Stunde verliert man, ob der zähen Icon-Steuerung, die Geduld, da wirken auch die digitalisierten Walgesänge nicht motivierend. Das haben offensichtlich auch die Programmierer befürchtet, sie haben nicht umsonst ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingebaut, um den Spieler bei Laune zu halten. Allerdings ist die Plattformhüpferei auch nicht gerade dazu angetan, die Laune des Spielers wieder zu heben. *vw*



Klick mich, ich bin ein Umweltsünder (Atari ST)

STECKBRIEF
Genre: Strategie
Hersteller: Pandora, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 22 %
nicht geplant	Grafik 40 % Sound 15 % Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 22 %	C 64
Grafik 40 % Sound 15 % Schwierigkeit: schwer	nicht geplant

DRACHENPOWER

Dragon Wars



Über ein Jahr mußten Amiga-Besitzer auf das Rollenspiel "Dragon Wars" warten. Am Spielprinzip selbst hat sich gegenüber der alten C-64-Version nichts geändert. Interplay hat es außerdem geschafft, Dragon Wars für den Amiga 16-Bit-gerecht aufzupeppen. So erwarten Euch bei dieser Version völlig neu gezeichnete Grafiken mit 32 Farben und ein toller Soundtrack, der die Spielatmosphäre unterstreicht. Einziges Manko sind recht häufige Nachladezeiten. Wohl dem, der für die zwei Disketten ein zweites Laufwerk an seinem Amiga hat. *mh*



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

STECKBRIEF
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 76 %	AMIGA 79 %
Grafik 62 % Sound 11 % Schwierigkeit: mittel	Grafik 77 % Sound 11 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64 81 %
nicht geplant	Grafik 76 % Sound 7 % Schwierigkeit: mittel

CHEERIO, MISS SOPHIE

Sophelie



Sophelie, als Göttin verbannt, weil sie mit einem Sterblichen "sündigte", das mißfällt den Moralaposteln im Olymp; also verwandeln sie Sophelie kurzerhand in einen Albatros. Nach diesem Einstieg erwartet den Spieler das nackte Grauen. Sophelie fliegt durch waagrecht scrollende Level und spuckt Kugeln (vielleicht Gift & Galle?). Gleichzeitig läuft die Lebenszeit rasend schnell ab; man muß sich sputen, eines der Sprites zu erwischen, die ein Zeit- oder Lebensextra hinterlassen. Netterweise sind die nicht markiert, so daß man völlig im Dunkeln tappt. Der Grafiker muß farbenblind gewesen sein, die Farbwahl reizt zum Brüllen. Frechheit in Tüten. *al*



Farbenblind und fern der Heimat (Amiga)



STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: New Deal, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 10 %
nicht geplant	Grafik: 18 % Sound: 35 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

DUMPFBACKE

No Exit



"No Exit" ist so richtig schön stupide: Zwei Gegner stehen sich gegenüber und prügeln aufeinander ein, was Fäuste und Joysticks hergeben. Hat man gesiegt, dann wechselt der Hintergrund und der nächste Prügelknabe erhält seine Abreibung. Je ... Angriffs- und Verteidigungsschläge stehen uns dabei zur Verfügung, ... dem kann unser Kämpfer springen und Saltos schlagen. Dreimal im Spiel können wir uns per Tastendruck in ein Monster verwandeln und dann einige Zeit besonders hart zuschlagen. Verlorene Lebensenergie wird durch Lockerungs... wieder aufgebaut. Denkt ... dieser Minimal-Bewegungsmöglichkeiten an die guten alten "Budokan"-Zeiten zurück, dann können einem schon die Tränen in die Augen schießen. *vw*



Wo ist hier der nächste Notausgang? (Amiga)

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 24 %
In Vorbereitung	Grafik 38 % Sound: 19 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64
In Vorbereitung	nicht geplant



PRÄSENTIERT:

ON THE ROAD

Wir wissen nicht, was Sie gerade noch getan haben. Wir wissen aber, was der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS gerade macht:

Er wühlt sich durch seine Post. Was haben wir [illegible] Ein [illegible] brauch [illegible] gar nicht hinsehen. Telefonkosten. Auftragsdienst. Sprit. Reparatur. Notdienst. Anwalt [illegible] Und das Konto ist immer noch im Plus. Gott sei Dank. Und was ist das hier: Kasse [illegible] neue Rechnungen [illegible] und die Kontonummern auf dem Notizblock notieren und dann gleich zur Bank und das Geld überweisen [illegible] die Papiere für den neuen Container Truck [illegible] Und eine Ausgabe [illegible] War mein Angebot also doch besser als das der Konkurrenz. Wo muß ich das Zeug abholen? Madrid. Was?? Heute? Oh Gott, schnell den Fahrer in Hannover anfunken und ihm Dampf machen. Lieber ein Strafmandat wegen zu schnellem Fahren als ein geplatzter Vertrag. Sonst kommt's noch zum Prozeß, und vor Gericht hab ich letztens schon verloren. Wegen übler Nachrede!

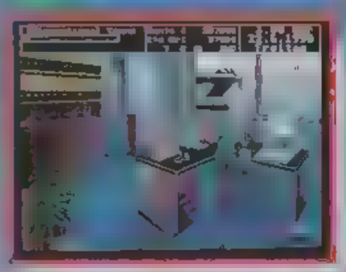
Ha, dabei hat mein 'lieber' Mitbewerber seine Ladung doch absichtlich auf der Autobahn verloren. Nur damit ich im Stau stecke. Und zu spät liefere. Konnt' ich leider nicht beweisen. Naja, dafür kauf ich gleich die Fähre nach England. Und dann ist er dran, wenn er über'n Kanal will. Zahlt mindestens das [illegible] Oder noch mehr. In meine Kasse. Woll'n doch mal sehn, wer hier Trucker des Jahres wird. Und was ist das noch? Ach, unsere Verbandszeitung. Ha, was lese ich da. Meinem lieben Gegenspieler würde ein Wagen beschlagnahmt? Herrlich! Und in Valencia herrscht Zuckermangel und man zahlt dort auf dem Spotmarkt fast das doppelte. Noch besser. Schließlich habe ich davon noch 20.000 kg im Lager. Also erstmal Schluß jetzt und einen Wagen losschicken.





Was macht der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS als nächstes?

Auch das wissen wir: Er sieht im betreffenden Aktenordner nach, ob er wirklich noch genügend Zucker im Lager hat. Dann benutzt er das Funkgerät, um eines seiner Fahrzeuge zum Lager zu beordern. Als gewissenhafter Spediteur wird er den Fahrer anweisen, den Wagen zu checken. Und ist alles ok, läßt er 20.000 kg Zucker aufladen. Anschließend schickt er den LKW nach Valencia ... und selbstverständlich versäumt er es auch nicht, den Fahrer anzuweisen, den Wagen bei nächster Gelegenheit vollzutanken.



Was machen Sie, wenn Sie wissen, daß Sie ähnliches (und noch viel mehr) erleben, wenn Sie ON THE ROAD und einen AMIGA, ATARI ST oder PC besitzen?

Sie sind ganz heiß auf ON THE ROAD. Und haben für nichts anderes mehr Zeit, ehe Sie sich ON THE ROAD gekauft haben (wir hoffen es). Und danach sind Sie sowieso für niemanden mehr zu sprechen!



ON THE ROAD. Beherrschen Sie das Speditionsgeschäft im Europa der 90'er Jahre. ON THE ROAD. Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES. Für 1-6 Teilnehmer. Inklusive Hard-Disk-Installationsprogramm. Für jeden

* Atari ST mit SW- oder Color-Monitor und 720 KB-Laufwerk
* Amiga ab 512 kB RAM
* PC ab 512 kB RAM (Maus erforderlich)
  Wahlweise 3.5" oder 5.25"-Disketten
  Mit Grafiken für CGA-, EGA- und Hercules-Karten!

Händleranfragen erwünscht.

Für DM 89,95 (unverbindl. Preisempfehlung) in allen KARSTADT-Filialen mit Softwarethek, im gut sortierten Fach- und Versandhandel oder auch direkt (zzgl. DM 6,– Versandkosten) von EXPERT SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen.

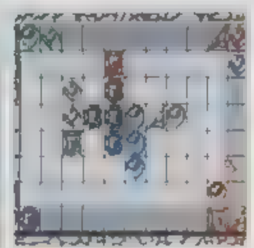
TELEFON: 02361/36267 TELEFAX: 02361/652744 BTX: 02361373214 MAILBOX: 02361/373214



Sly Spy

Oceans farbloser Spion langweilt sich nun auch auf dem Amiga durch neun kinderleichte Levels. Grafisch hat er nur wenig mehr zu bieten als auf dem ST, das Scrolling ist erwartungsgemäß sauberer, die Soundeffekte knackiger. Damit es Spielern nicht so schwerfällt, die beiden Versionen voneinander zu unterscheiden, schrieben die Entwickler noch eine recht atmosphärisches Sly Spy-Thema, das als Intro-Musik herhalten darf, im Spiel selber jedoch nicht zu hören ist. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark
AMIGA 48 %
Grafik: 59 % Sound: 36 %
Schwierigkeit: leicht



Ishido

Fast genauso schön wie die PC-Version (Test in *POWER PLAY* 11/90) spielt sich "Ishido" auf dem Amiga. Alle kleinen Feinheiten finden sich auch bei der Amiga-Version (inklusive des "Orakel"). Eine sehr saubere und liebevolle Umsetzung, die jeder Denkspiel-Fan in der Sammlung haben sollte. Und weil einem soviel Schönes wird beschert, ist uns das ein "Prädikatchen" wert. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 87 %
Grafik: 67 % Sound: 10 %
Schwierigkeit: mittel



Shuffle Pix

In "Shuffle Pix" puzzelt der Spieler in einem 5 mal 5 Steinen großem Raster ein durcheinandergewürfeltes Bild zusammen — natürlich unter Zeitdruck. Das Spielprinzip ist nicht neu, das "Original" findet man in Spielwarengeschäften. Eine Zeitlang bringt das narrensichere Spielprinzip Spaß. Doch da sich von Level zu Level nichts gravierendes ändert und man auf Extras völlig verzichtet hat, hält sich der Langzeitwert in Grenzen. Wer schlichte Puzzeleien mag, wird's mögen. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 50 Mark
AMIGA 38 %
Grafik: 36 % Sound: 54 %
Schwierigkeit: mittel



Fire & Forget II

Auch auf dem Amiga sucht man den Spielspaß mit der Lupe: Der Spieler steuert ein Auto auf einer langen Straße und ballert Feindformationen ab. Wenn man nicht steuert, fährt der Wagen interessanterweise von selbst um die Kurven. Knight Rider läßt grüßen. Die Formationen kommen so schnell herangeschossen, daß man kaum reagieren kann. Da sich von Level zu Level kaum etwas ändert, stellt sich schnell das große Gähnen ein: lade, fuzzlig, Friedhofsstimmung. Nur für Sammler. *al*

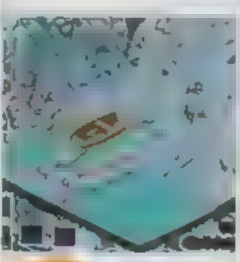
Genre: Rennspiel
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 85 Mark
AMIGA 20 %
Grafik: 37 % Sound: 34 %
Schwierigkeit: mittel



Sarakon

Alles wie gehabt: Die Amiga-Umsetzung von Starbytes Tüftelspiel gleicht der in Ausgabe 10/90 getesteten ST-Version wie ein Ei dem anderen. "Sarakon" ist ein gepflegter "Shanghai"-Verschnitt, der sich nicht gerade mit Originalität bekleckert, aber durchaus Spaß macht. Ein anständiges Programm, das in der Flut der zahlreichen guten neuen Denkspiele allerdings ein wenig untergeht. Im direkten Vergleich zu "Loopz", "Ishido" und "Puzznic" zieht Sarakon den Kürzeren. *hl*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 85 Mark
AMIGA 69 %
Grafik: 52 % Sound: 51 %
Schwierigkeit: mittel



Cadaver



Amiga-Besitzer, die morgens gerne mit Ringen unter den Augen zur Arbeit oder in die Schule wanken wollen, können jetzt mit "Cadaver" die Nächte durchspielen. Dieses Edel-Adventure der Bitmap Brothers ist ein absolutes Muß für Freunde des Fantasy-Genres und Liebhaber von intelligenten Computerspielen. Eine tolle Geschichte, feinste Animation aller Figuren und knackige Rätsel warten auf Euch. *vk*

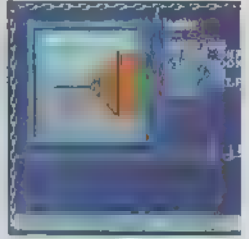
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 85 Mark
AMIGA 86 %
Grafik: 87 % Sound: 61 %
Schwierigkeit: schwer



Manix

Es kommt, wie es kommen muß: Auch Amiga-Besitzer können jetzt mit Gummiball Filbert durch die Gegend hüpfen und bunte Felder umfärben. Leider hat sich an der umständlichen Steuerung und der eigenwilligen Perspektive des Spielfeldes nichts geändert. Noch immer ist es ein Glücksspiel, wenn man die richtigen Felder treffen will. Ein unübersichtliches Geschicklichkeitsspiel mit gebremstem Spielspaß. Der Zweispieler-Modus ist ganz nett. *vk*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 75 Mark
AMIGA 39 %
Grafik: 44 % Sound: 40 %
Schwierigkeit: mittel

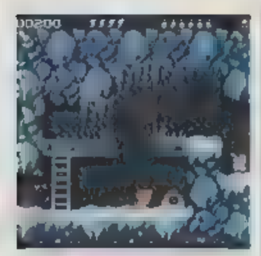


Curse of the Azure Bonds

Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspiel-Knüllers "Pool of Radiance" für den Amiga. In "Curse of the Azure Bonds" könnt Ihr die weiteren Abenteuer Eurer Lieblingshelden verfolgen. Wie der warten gefährliche Monster und knackige Rätsel auf Euer Geschick im Umgang mit den Fantasy-Welten. Vorbehaltlos jedem Rollenspieler zu empfehlen. Charaktere aus "Pool of Radiance" können übernommen werden. *vk*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 85 %
Grafik: 72 % Sound: 35 %
Schwierigkeit: schwer



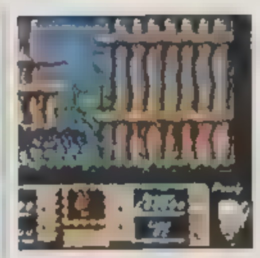


Rick Dangerous 2

Die Amiga-Version von "Rick Dangerous 2" unterscheidet sich kaum von der tollen ST-Fassung. Allein der Sound wurde etwas aufgepeppt. Wer den Vorgänger mochte, wird den deutlich besser durchdachten und grafisch anspruchsvolleren zweiten Teil mit Haut und Haaren verschlingen. Die Rätsel sind größtenteils logischer, und dank fünf großen Levels ist für Abwechslung gesorgt. Alles in allem ein exzellenter Rätselspaß für Joystick-Akrobaten, den man nicht versäumen sollte. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microstyle
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	84 %
Grafik: 70 %	Sound: 49 %
Schwierigkeit: schwer	

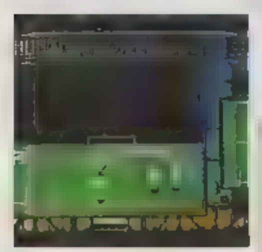


Flimbo's Quest

Das relativ simple Geschicklichkeitsspiel "Flimbo's Quest" kann auch in der ST-Fassung nicht begeistern. Ganz im Gegenteil: Dank dem etwas ruckligen Scrolling wird einem die mittelmäßige Mischung aus Hüpf-, Spring- und Einsammelspiel zusätzlich versalzen. Der Spielablauf ist recht eintönig und die wenigen Extras sprühen nicht gerade vor Originalität. Da auch in höheren Levels bis auf neue Grafik keine Abwechslung geboten wird, läßt die anfängliche Motivation schnell nach. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	50 %
Grafik: 63 %	Sound: 45 %
Schwierigkeit: mittel	

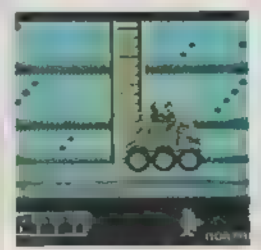


Intern. Soccer Challenge

Eine ungewöhnliche Perspektive macht noch lange kein ungewöhnlich gutes Spiel. Obwohl die 3D-Darstellung des Spielfelds bei der Fußballsimulation "International Soccer Challenge" ansprechend ist, will kein rechter Spielspaß aufkommen. Das Programm ist zu unübersichtlich und berechenbar, es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus und die PC-Version ist langsam. Erst auf ATs geben die Spieler halbwegs Gas. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Microstyle
Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark

MS-DOS	42 %
Grafik: 67 %	Sound: 25 %
Schwierigkeit: leicht	



Midnight Resistance

Die fähigen C-64-Programmierer sind doch noch nicht ausgestorben. Mit einer erfreulich guten Umsetzung des neun Levels langen Ballerspiels "Midnight Resistance" hält Ocean die Commodoraner diesen Monat bei Action-Laune. Gegenüber der in *POWER PLAY* 10/90 getesteten Amiga-Version fiel lediglich der Zwei-Spieler-Modus flach. Alle Levels, Extras sowie die gute Steuerung sind erhalten geblieben. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64	68 %
Grafik: 69 %	Sound: 67 %
Schwierigkeit: mittel	

WIR BRAUCHEN SIE ALS EXPERTEN.

WÄHLEN SIE DIE HARD- UND SOFTWARE DES JAHRES.

TOLLE PREISE FÜR 700.000 MARK.

Computer

DM 6.–

Computer PERSÖNLICH

26/90 12 Dezember 1990

Sensationelle Leseraktion

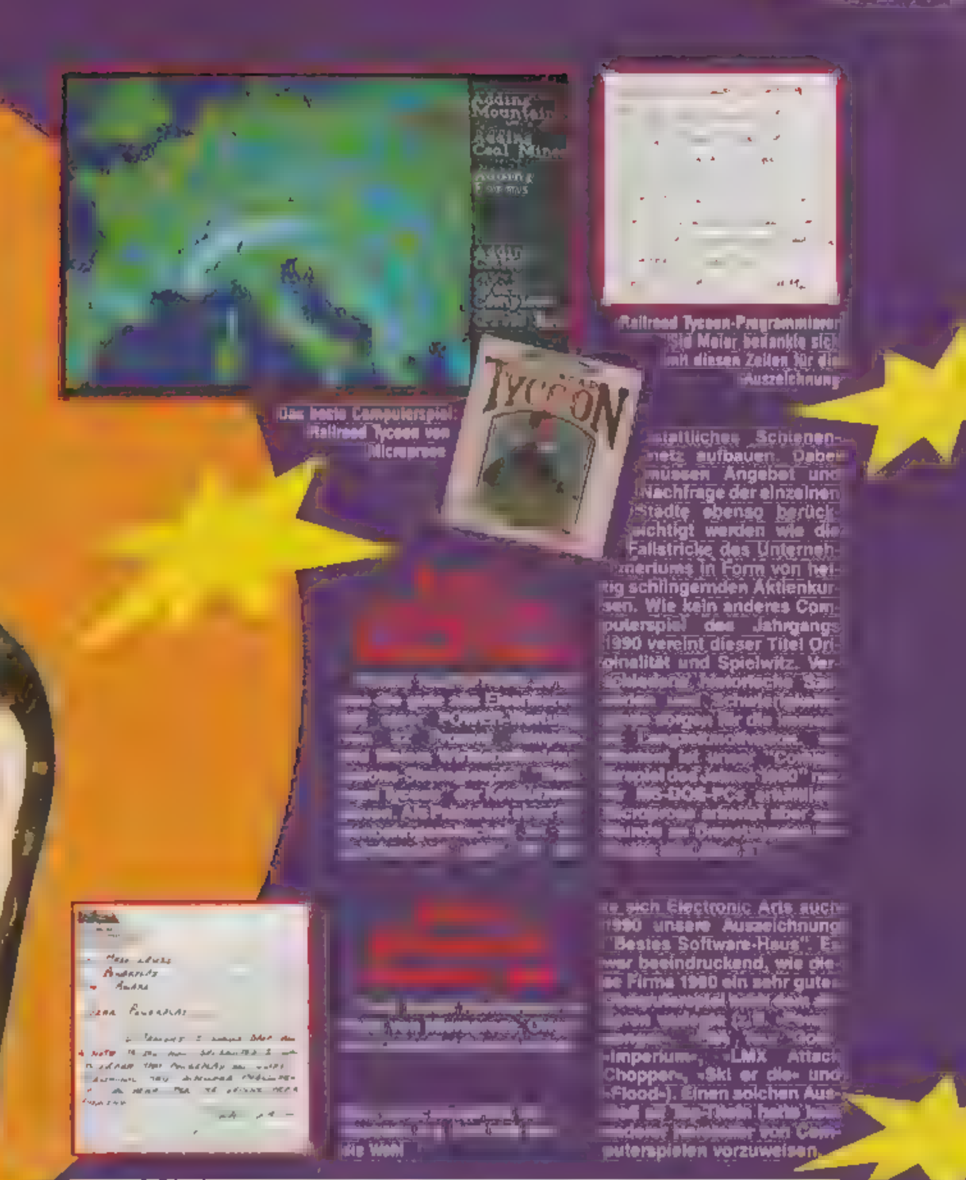
GEWINNEN SIE PREISE IM WERT VON 700 000 MARK

Wählen Sie die Hard- und Software des Jahres 1990



Bestenliste mit Hard- und Software-Einstufung


Gut, sehr gut,
ressieger: D
rer Kür der bes
von 1990 sind
nen Softwar
unter sich.
Konkurrenz
die "Kenny Dalgl
Match". Jetzt aber
auf für die Supers
Jahres: die besten,
schönsten, die erfolgre
sten Spiele 1990.
MEISTER



Railroad Tycoon-Programmierer Sid Meier bedankte sich mit diesen Zeilen für die Auszeichnung

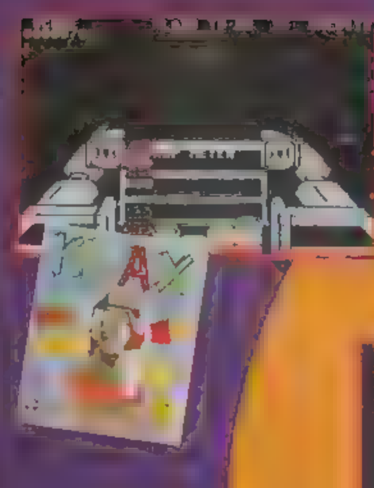
Das beste Computerspiel: Railroad Tycoon von Microprose

…staatliches Schienennetz aufbauen. Dabei müssen Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte ebenso berücksichtigt werden wie die Fallstricke des Unternehmertums in Form von heftig schlingernden Aktienkursen. Wie kein anderes Computerspiel des Jahrgangs 1990 vereint dieser Titel Originalität und Spielwitz. [illegible]

…sich Electronic Arts auch 1990 unsere Auszeichnung "Bestes Software-Haus". Es war beeindruckend, wie diese Firma 1990 ein sehr gutes [illegible] »Imperium«, »LMX Attack Chopper«, »Ski or die« und »Flood«). Einen solchen Aus[illegible] von Computerspielen vorzuweisen.

…ER KLASSEN

Das beste Denkspiel: Klax von Tengen



1990 war das Jahr der Denkspiele, 1990 war das Jahr von Klax. Die Schöpfung der findigen Spieldesigner von Atari Games ist das makelloseste Schnelldenkerspiel für Computer seit "Tetris". Harmlos klappern die Klötzchen ein Fließband herunter, eiligst müßt Ihr sie so stapeln, daß bestimmte Kombinationen gleichfarbiger Brocken gebildet werden. Da mußten selbst geruhsamere Steinchen-ableg-Spiele wie "Puzznic" und "Ishido" mit den folgenden Plätzen vorliebnehmen. Klax ist für Amiga, Atari ST und C64 erhältlich. Aber Vorsicht: Wer's zulange spielt, dem droht der Viereck-Klötzchenblick.



Bestes Adventure: The Secret of Monkey Island

[illegible] positio[illegible] teuerspiele. [illegible] in diesen Tagen für Amiga und MS-DOS. Die Atari ST-Version folgt Anfang 1991.

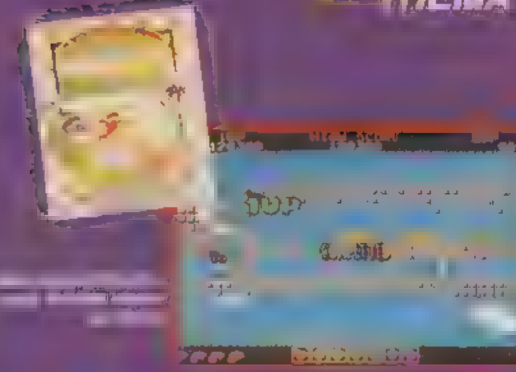
Das beste Rollenspiel: Ultima VI von Origin

Lord British läßt wieder bitten: Zum zehnjährigen "Ultima"-Jubiläum tischte er den sechsten und besten Teil der Rollenspiel-Saga auf. Durch spektakuläre VGA-Grafik und ein neues Icon-System ist Ultima noch schöner und einfacher zu steuern geworden. Die Fülle an Details macht den sechsten Teil der Saga zur regelrechten Phantasy-welt-Simulation, in der alle Spielfiguren ein reges Eigenleben führen. Ein Spiel wie ein schöner Roman, in dessen Handlung man regelrecht versinkt. Die MS-DOS-Version ist als einzige bereits erhältlich. Erscheinungstermine für die angekündigten Amiga- und ST-Umsetzungen von "Ultima VI" stehen noch aus.



Railroad Tycoon ist das Größte seit Erfindung der elektrischen Eisenbahn. Wir bauen eine Station. Wir legen Gleise. Wir kaufen einen Zug. Die Aktionäre sind begeistert, die Fahrgäste stehen Schlange und die Aktienkurse der Konkurrenz gehen auf Tauchstation — selten so einen Spaß gehabt. Ein perfekt designtes Spiel. Unter MS-DOS bereits voll in Fahrt, an Amiga- und ST-Umsetzungen wird gerade programmiert.







Bestes Sportspiel: PGA Tour Golf





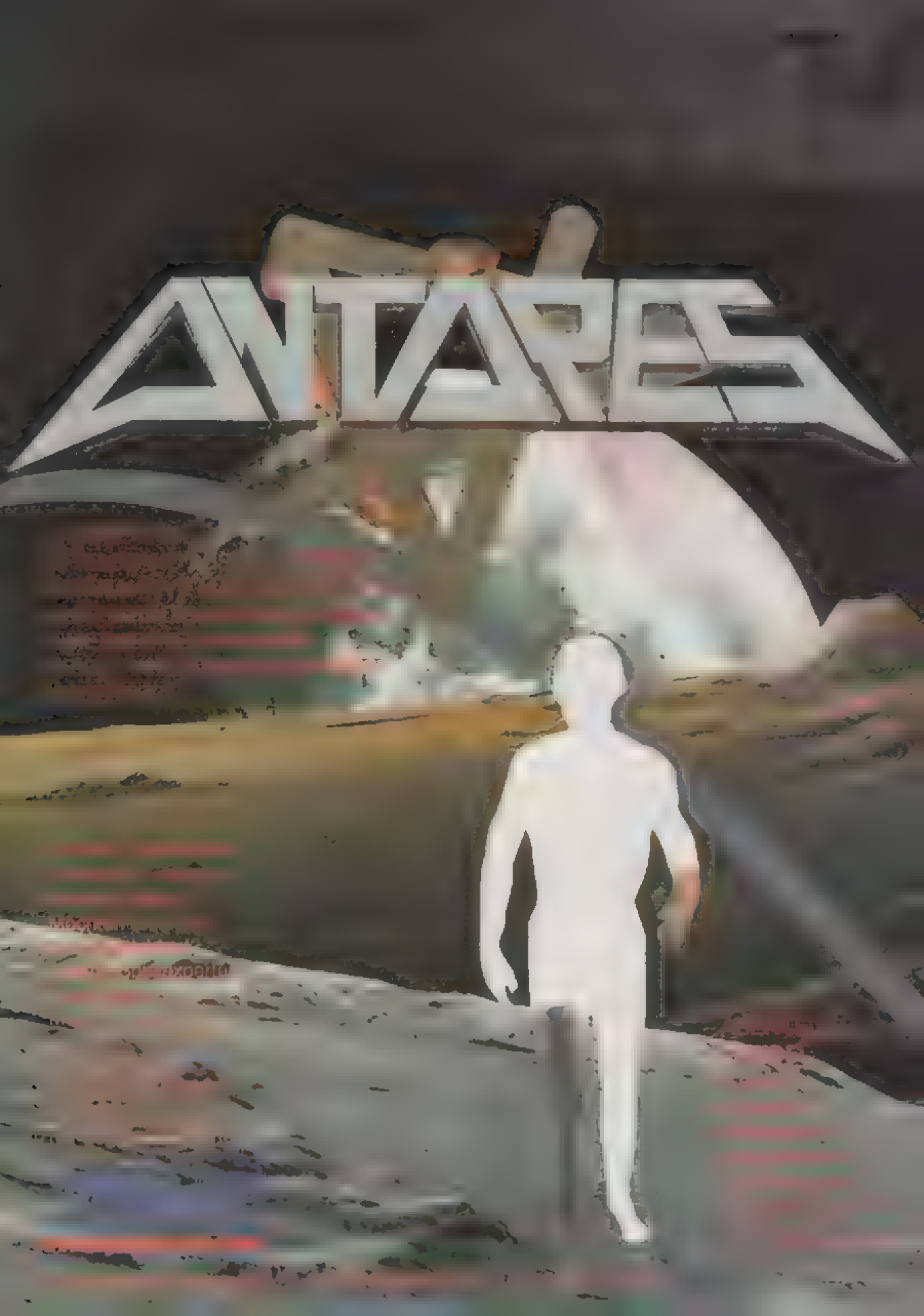
Fast jeder, der das Abenteuerspiel "Loom" auf einem MS-DOS-PC sieht, ist entzückt: "Tolle VGA-Grafik"! Der Witz an der Sache: Loom begnügt sich mit dem 16-Farben-Modus der guten alten EGA-Grafikkarte, um seine fantastisch gezeichneten Bilder auf den Computerbildschirm zu bringen. Lucasfilm-Grafiker Marc Ferrari schuf mit den stimmun[illegible] den Bildern kleine [illegible]werke, die auch bei den Umsetzungen für Amiga und [illegible] [illegible]nen.

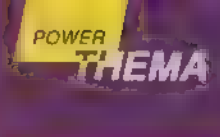
Beste Automatenumsetzung: Rainbow Islands

[illegible] erweichen [illegible] sphäre plus originelles Spiel[illegible] sich Railroad Tycoon auch die Auszeichnung für die beste Spielidee des Jahres sichern konnte.

Die beste Spielidee: Railroad Tycoon von Microprose

[illegible] zum Jubeln bringt. Mit dem Soundtrack zur Amiga-Version von "Turrican" [illegible] Rainbow-Arts-Musikus Chris Hülsbeck, daß er den Amiga [illegible] [illegible]sen.

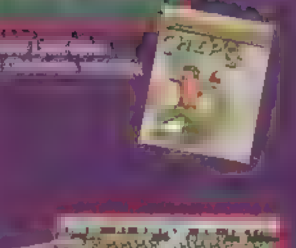

ANTARES



Das beste Game-Boy-Spiel: Tetris von Nintendo

Mit der Game-Boy-Version des genialen Denkspiels Tetris haben sich die Nintendo-Programmierer selber übertroffen. Zusätzlich zum normalen Spiel wurde ein famoser Zwei-Spieler-Modus eingebaut, der auch in zehn Jahren noch für Spaß und Spannung unter den Game-Boy-Besitzern sorgen wird. Die POWER-Wertung von 96 Prozent für diese Tetris-Version ist die höchste Wertung, die *POWER PLAY* je vergeben hat. Andere fantastische Spiele wie "Super Mario Land" hatten das Nachsehen.

Unter den wenigen Spielen, die 1990 für das Lynx von Atari erschienen, zählen zwei [illegible] Lynx-Adaption des Tüftel-Hits "Klax" (gewinnt den Preis "Bestes Denkspiel") und zum anderen der originelle Geschicklichkeitstest "Chip's Challenge". Der [illegible] war der *POWER PLAY* 84 Prozent und die Auszeichnung "Bestes Lynx-Spiel" wert.





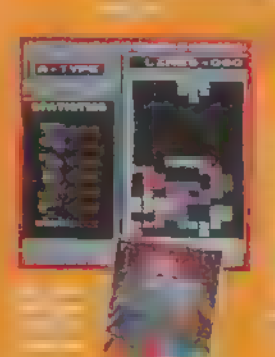
Das beste PC-Engine-Spiel: Mr. Heli von Irem

Unter all den fantastischen Ballerspielen, die 1990 für die PC-Engine erschienen, schnitt die originalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits "Mr. Heli" mit 90 Prozent am besten ab. Knapp dahinter plazierte sich die PC-Engine-Version von "Klax", das dafür den Preis für "Bestes Denkspiel" einheimste.



Das beste Mega-Drive-Spiel: The Return of Shinobi

Bestes Mega Drive-Spiel: The Return of Shinobi



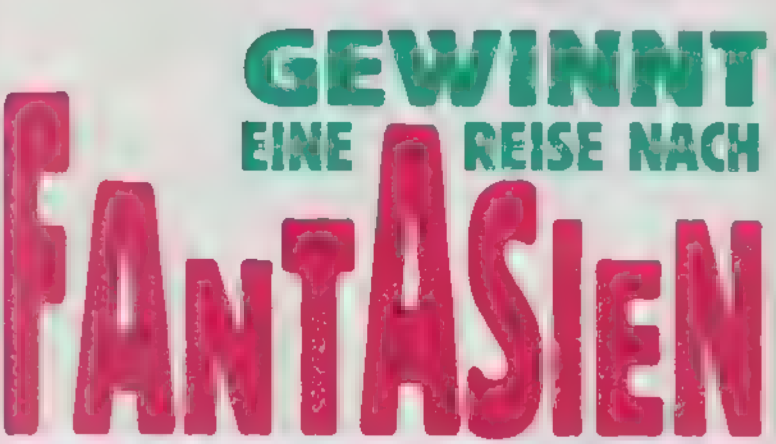
Bestes NES-Spiel: Tetris


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY
Screenshots von Amiga Version
Gebilligt von Toyota (GB) Ltd.
• Realistische Steuerung und Leistung.
• 30 verschiedene und herausfordernde Strecken.
• Schlamm, Regen, Eis, Schnee und sogar Sandstürme.
• Scheinwerfer und Scheibenwischer.
• Redemöglichkeiten mit dem Navigator.*
• Fahrten bei Tag und Nacht.*
* Nur bei Amiga und Atari ST Versionen.
United Software
ONLY GREMLIN CAN DO THIS
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. GROBBRITANNIEN
"Vertrieben von United Software GMBH."
GREMLIN
Erhältlich für:
AMIGA, ATARI ST/STE.
SPECTRUM, AMSTRAD-
Kassette und Diskette.

Wer schon immer einmal sehen wollte wie ein Film entsteht, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wir verlosen, zusammen mit der Firma Linel, einen Exklusivbesuch bei den Machern der Unendlichen Geschichte in den Münchner Bavaria-Studios.



Wer haucht dem Drachen seinen feurigen Atem ein?



GEWINNT EINE REISE NACH FANTASIEN

Die unendliche Geschichte von Michael Ende war ein Welterfolg und auch der zweite Teil der Filmumsetzung schlägt wieder alle Rekorde an den Kinokassen. Ihr habt jetzt die Gelegenheit, hinter die Kulissen zu schauen und all die fantastischen Figuren, Monster und Drachen aus der Nähe zu bewundern. Die Schweizer Software-Firma Linel, derzeit mit den Computerspielumsetzungen der Unendlichen Geschichte beschäftigt, verlost in Zusammenarbeit mit dem Filmverleih Warner Bros. eine exklusive Führung für zwei Personen durch die Münchner Bavaria-Studios. Speziell für Euch öffnen sich die geheimnisvollen Studios, in denen der Steinbeißer und der Glücksdrache Fuchur ihre Streiche aushecken. Hier könnt Ihr den Tricktechnikern und Produktionscrews bei der Arbeit zuschauen und mit etwas Glück winkt ein Ritt auf den starken Schultern von Fuchur.

Selbstverständlich gehen auch die anderen nicht leer aus. Eine ganze Menge Buch- und Sachpreise warten auf Euch. Wenn Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müßt Ihr uns nur den Titel eines anderen bekannten Buchs von Michael Ende nennen. Ein kleiner Hinweis: Skrupellose Zeitdiebe spielen eine entscheidende Rolle. Schickt Eure Karten wie immer an die bekannte Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort
Unendliche Geschichte
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Der Einsendeschluß ist der 20.1.1991. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen Fantasiern viel Glück! vw



◀ Die Tricktechniker bei der Arbeit. Die Silberstadt erhält den letzten Schliff



Die neuen Modelle 90/91
für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC
SV 127
Top-Star
Der superrobuste
SV 128
Megaboard
mit 2 Stopuhren
und slow-motion
SV 401
SG Fighter
für alle
auch für
optimale
Spielfreude
SV 500
SV 510
Diskettenbox
...natürlich von Jöllenbeck

TOUCHDOWNS ZUM VERLIEBEN

John Madden Football

Bei Electronic Arts kommt man immer mehr auf den Videospielgeschmack: Handelte es sich bei den ersten beiden Mega Drive-Modulen dieses Software-Hauses noch um 1:1-Umsetzungen von Computerspielen, so wurde die Sportsimulation "John Madden Football" von Grund auf neu programmiert. Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat es nur noch den Titel gemeinsam, Grafik-Look und Steuerung wurden Mega Drive-gerecht aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football-Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play Off-Modus, bei dem man im K.O.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. So glänzt z.B. San Francisco mit einem paßsicheren Quarterback, der aber für die Lauferbeit weniger toll geeignet ist. Tabellen mit den Spielerstärken jeder Mannschaft finden sich am Ende des dicken Handbuchs.

Mit einer übersichtlichen "3D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine ungewöhnliche Perspektive, die am ehesten mit der Grafik bei Tengens "Cyberball" vergleichbar ist. Der perspektivische Effekt ist sehr überzeugend, weil Spielfiguren, die zum oberen Bildrand (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Football gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffs- und Verteidigungsspielzügen. Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Check-versuch, um einen anstürmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballempfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten postiert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um den Paß zum entsprechenden Mann zu werfen. Der Erfolg des Spielzugs hängt natürlich auch von der Qualität der einzelnen Spieler ab. Ist z.B. Euer linker Empfänger ein Meister seines Fachs mit überragenden Werten, dann solltet ihr bevorzugt ihn anspielen.

Netter Service: Zwischenergebnisse anderer Partien werden eingeblendet und ein, zwei spielentscheidende Angriffe in "Sportschau"-gerechten Häppchen kurz gezeigt. Die Anleitung erklärt den Spielablauf zwar hervorragend, aber Ihr solltet mit den American Football-Grundregeln vertraut sein, um alle Feinheiten auskosten zu können. *hl*



Noch nie war ich so froh, daß Sega den Mega Drive-Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat. John Madden Football nutzt diese opulente Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das Modul ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt. Meisterschaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedlich agierende Mannschaften und erlesene taktische Spielzüge machen dieses Cartridge zum Muß für Football-Fans. Schneidig und praktisch ist die perspektivische Grafik, die wegweisend für Sportsimulationen sein könnte. Abgerundet wird das gute Stück vom voluminösen Sound den Computerveteran Rob Hubbard komponierte: rockige Jingles und glasklare Sprachausgabe sorgen dafür, daß man sich wie im Stadion fühlt — fehlt nur noch der Colaverkäufer.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts Zirka Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE		81 %
Grafik: 80 %	Sound: 77 %	Schwierigkeit: mittel

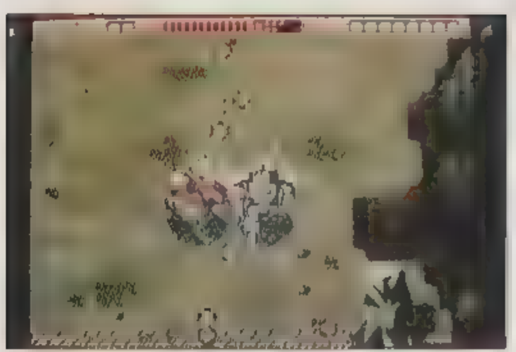




Ein Blick auf den Play Off-Spielplan. Rechts: Etwas Statistik in der Halbzeitpause (Mega Drive)



◄ Die Breitschulter-Boys sind bereit: Ball frei (Mega Drive)



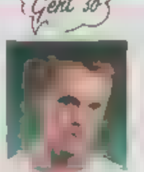
Kampf der Giganten: Axis gegen Black Knight (Mega Drive)

MEHR FEUERKRAFT FÜRS GELD



Axis

Extrawaffenfanatiker bekommen feuchte Augen, wenn der riesenhafte Kampfroboter "Axis" durch postnukleare Ruinenlandschaften stampft. Mit rund einem Dutzend Raketenwerfern, Laserkanonen und Maschinengewehren unter der rostfreien Panzerung ist er für jede Konfrontation mit Hubschraubern und Panzern, Winz-Robotern und androiden Kolossen bestens gerüstet. Zudem verkraftet er eine ganze Menge feindlicher Treffer. Wird die Luft auf dem in alle Richtungen scrollenden Schlachtfeld zu bleihaltig, bringen ihn ein paar Düsenstiefel schneller hinter die rettende Häuserwand, als feindliche Rohre feuern können. Mit dem dritten Feuerknopf des Joypads wird auf einen Statusbildschirm umgeschaltet. Leergeballerte oder wirkungslose Waffen können so im wildesten Kampfgetümmel ausgewechselt werden. Das Spielgeschehen beobachtet man "schräg von oben", die sieben Levels selbst sind zweigeteilt. In der ersten Hälfte muß eine bestimmte Anzahl feindlicher Fahrzeuge und Roboter durch die 3D-Landschaft gejagt werden, in der zweiten tritt man gegen eine ebenfalls vorgegebene Anzahl besonders bösartiger Endgegner an. Extrawaffen- und Lebensenergiebehälter flitzen je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad, mehr oder minder zahlreich durch die Landschaft, die es später auch in einer Nacht- und in einer Hochplateauversion gibt. *wi*



Axis spielt sich nicht annähernd so gut wie es aussieht. Selbst wenn man sich an die komplizierte Steuerung gewöhnt hat, ist es wegen der schräg-von-oben-Ansicht oft schwierig, den winzigen Geschossen auszuweichen. Das nagt an der Motivation genauso wie der Umstand, daß man in neuen Levels auf meist schon bekannte Gegner trifft. Zum Glück sind die Endgegner recht abwechslungsreich und spätere Schlachtfelder nicht mehr nach dem Ruinenstadt-Schema der ersten beiden aufgebaut. Ballerfreunde, die Abwechslung vom herkömmlichen Actioneinerlei suchen, sollten einmal probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Wolf Team, Zirka Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 57%

Grafik: 58% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel



Viel Geballer ist des Hasen Tod (PC-Engine)

HASENJAGD

Rabio Lepus

Als die langohrigen Bewohner des Hasenkönigreiches durch List und Tücke in die Hände eines dämonischen Bösewichts fallen, wird als tierischer Superheld zur Hilfe gerufen "Rabio Lepus", halb Hase, halb Raketenwerfer, düst unverzüglich los, um durch Raumbasen und Asteroidenfelder tief ins Herz des Schurken imperiums vorzustoßen. Kampfroboter Drachen und bettlakenverhüllte Schreckgespenster, alles was finster blicken und kleine Häschen ordentlich erschrecken kann, stellt sich dem Albino in den horizontal scrollenden Weg. Rabio wird mit Eiern beworfen, mit magischen Spiegeln ge-endet und von fliegenden Piranhas mit Plasmakügelchen bespuckt. Natürlich weiß er sich mit schwersten Waffen zu wehren. Neben dem Standardschuß und seinen drei Energiereserven besitzt er Fire and Forget Raketen, die sich einmal abgeschossen in mehrere tod bringende Geschosse teilen. Trägt unser Häschen eine der magischen Schleifen (findet man wie alle anderen Extras in herumschwirrenden Behältern) erhalten die Raketen zusätzliche Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit. Nützlicher noch ist ein Katzensymbol, das den Hasen für kurze Zeit in eine unverwundbare Kampfmaschine verwandelt. Zusätzliche Raketen, energiespendende Karotten und Punktanweisen, die der Hase mächtig Punkte aufs Konto buchen versüßen den Flug. wi

Gut!

Rabio ist noch niedlicher als New Zealands Tiki, hat jedoch deutlich mehr Feuerkraft unter den Löffeln. Kommt er dem Boden zu nahe, beginnt er drollig mit den Hinterläufen zu strampeln, gerät ein Feindsprite in Reichweite, boxt sich Rabio mit einer kräftigen Geraden trotzig den Weg frei. Die Manöver seiner Gegner sind ähnlich genial. Rabio Lepus ist deshalb kein leichtes Spiel, die zwei Continues heitern den gefrusteten Spieler nur schwerlich auf. Da viele Extras an einer unerreichbaren Stelle landen und einige Situationen ohne Raketen nicht zu schaffen sind, fliegt Rabio trotz "Knuddel-Bonus" am Einser-Gesicht vorbei.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Video Systems Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 69 %

Grafik 71 % Sound 57 % Schwierigkeit: schwer

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: ... Rolf Boyke, Jens Jan-Krauss
Titelgestaltung: ... Pit ... Hinze
Bildredaktion: Janos Feitser (lg), Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: ...

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (694) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar ...

Anzeigen-Auslandsvertretungen
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPO, Telefon 0044/1 3405058, Telefax 0044/1 3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972-3-5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F 1, No. 200, Sec. 3 Hsin... Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886-2 7548631 633, Fax 00886-2 7548710

Auslandsrepräsentation
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer Software 042-440550, PC-Software 042-440660, Fax 042-415770, Telex 862329 mut ch
USA: M & T Publishing Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. ...

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service, Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887), Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

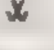
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

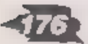
Telefon-Durchwahl im Verlag

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl 289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München. Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt

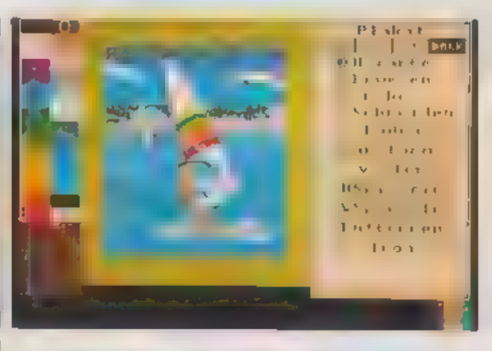
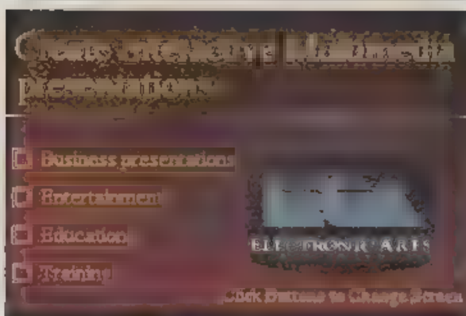
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg





Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher
Bestell-Nr. 54138
DM 249,–*
Update von Deluxe Paint I auf Deluxe Paint I[illegible]
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle und Anim-Dateien. Die [illegible] gram[illegible] Musik [illegible] und Animat[illegible] [illegible] [illegible] oder Videokassetten überspielt werden können.
Systemanforderungen:
[illegible] 250[illegible] mit [illegible] 1 Mbyte RAM [illegible] Disketten [illegible] Festplatte empfohlen
Be[illegible] 596
DM 299,–*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video II
Be[illegible] 52586U
DM 149,–*

Deluxe Print II
Ge[illegible] Visitenkarten, Briefköpfe [illegible] Programm [illegible] Mit [illegible] Palette leuchtende Farben
Be[illegible] Nr. 52[illegible]82
DM 199,–*

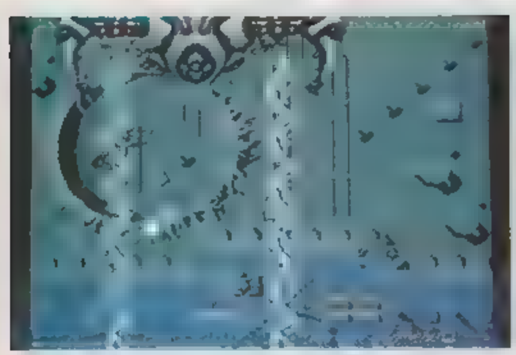
*Unverbindliche Preisempfehlung

[illegible] erhalten Sie gegen Einsendung [illegible]diskette und eines Ver[illegible]ungsschecks an Markt & Technik [illegible] Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

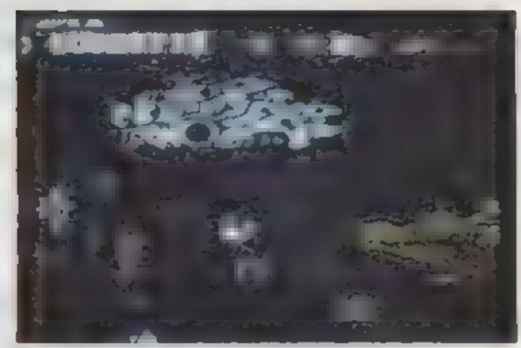
Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.







Abgeblitzt: Lieber zerschossen als verschossen (PC Engine)



Jeder Waffentyp läßt sich stufenweise verstärken (PC Engine)

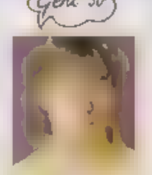
STATUS QUO

Final Blaster

Welchem Genre Namcots neuestes Spiel für die PC-Engine angehört, ist nicht schwer zu erraten. Der Titel "Final Blaster" läßt nicht viele Schlußfolgerungen zu. Na klar, es wird wieder mal auf Gedeih und Verderb geballert — vertikal und sieben Levels lang.

Neben all den schrecklich "normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Formationen und fiesen Endgegnern leistet sich Final Blaster eine Extravaganz: den Karrieremodus. Wer einen Level schafft, kommt in den nächsten. So weit, so bekannt. Wenn Ihr einen Abschnitt allerdings besonders gut absolviert, dann werdet Ihr zusätzlich befördert und dürft den nächsten Level auf Stufe 2 spielen. Dies macht sich vor allem beim Schwierigkeitsgrad bemerkbar. Insgesamt gibt es vier dieser Abstufungen.

An Extras schwirren zwei verschiedene Typen herum, die sich unterschiedlich auf die Feuerkraft Eures Raumschiffs auswirken. Die orangen Kapseln sorgen für einen immer breiteren Schußteppich, die blauen bescheren nützliche Beiboote und Smart-Bomben. Solltet Ihr abgeschossen werden, dann hinterläßt das berstende Raumschiff eine grüne Kapsel. Sie birgt Eure gesammelten Extras und darf vom nächsten Raumschiff aufgenommen werden. Während des Spiels kann man per Druck auf die Select-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs beliebig regeln. *mg*



Gehts so

Das letzte Wort in Sachen Ballerspiele wurde mit Final Blaster bestimmt nicht gesprochen. Dafür ist es viel zu brav. Bis auf wenige Ausnahmen wird nur Hausmannskost serviert. Die Idee mit der Beförderung ist zwar ganz nett, bringt spielerisch aber nicht viel. Außerdem sind die Levels ganz schön kurz. Kaum ballert man fünf Minuten, schon sind die ersten vier Spielstufen geschafft. Die Musik ist durchschnittlich, die Gegner bieder, die Grafik nett, wie aufregend. Für sich betrachtet ist Final Blaster sicherlich nicht schlecht, im harten Konkurrenzkampf kommt es allerdings unter die Räder.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		63 %
Grafik: 73 %	Sound: 59 %	Schwierigkeit: mittel

BALLER, BALLER, GÄHN

Double Rings

Wo die zweifachen Ringe die Firmamente verfinstern, toben Laserblitz und Kriegsgemeuchel. In der heutigen Folge der beliebten Reihe "Ich alleine gegen das feindliche Sternenimperium" nähert sich unser Raumschiff den legendären "Double Rings". Level 1 beginnt, munter scrollt unser Schiff von links nach rechts über den Bildschirm. Schnell wählt man noch seine bevorzugte Steuerungsgeschwindigkeit und dann kommen sie schon, die gegnerischen Raumschiffe. Beharrlich den Feuerknopf drückend (die Programmierer spendierten Dauerfeuer ab Werk) geht's durch etwa zehn recht lange Levels, dicke Endgegner inklusive. Schießt Ihr einen Extraspender auf, erscheint eine Kapsel mit wechselnder Farbe.

Je nachdem, welche Farbe das gute Stück beim Aufsammeln hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffe beglückt. Durch mehrmaliges Einsacken desselben Extras baut man allmählich die Durchschlagskraft eines bestimmten Waffentyps aus. Egal ob Laser, Raketenschar oder grüner Killerkringel: Für jeden Weltraumgeschmack ist etwas dabei, ein Waffenwechsel an bestimmten Stellen im Spiel ist taktisch sinnvoll. Zu Beginn könnt Ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder hart) bestimmen. Außerdem darf man dank "Continue" auch nach dem Verlust aller Leben im gleichen Level weiterspielen. *hl*

Gehts so

Irgendwie erinnert mich das Spiel an den C 64-Klassiker "Armalyte". Der grafische Stil und einige Gegnerformationen lassen eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Doch das ist auch schon die aufregendste Besonderheit. Viele Levels, viele Extras, viele Gegner, Continues und drei Schwierigkeitsgrade. Doch Double Rings ist nur von der Papierform her ein blitzsauberes Actionmodul, der Spielspaß ist eher bieder ausgefallen. Für die PC-Engine gibt es von "Darius" bis "Mr. Heli" zahlreiche ähnliche Titel, die für mehr Spielmotivation sorgen. Knapp 100 Mark ist Double Rings jedenfalls nicht wert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		55 %
Grafik: 62 %	Sound: 57 %	Schwierigkeit: einstellbar



Polizisten haben's auch in Zukunft nicht leicht (Master System)



Das wird wohl nichts mit dem Schönheitspreis (Master System)

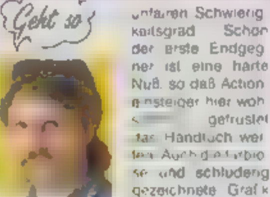
ZUKUNFTS-COPS

E-Swat

Nach der Mega-Drive-Version dürfen sich nun auch Master-System-Besitzer mit den futuristischen Polizisten aus dem Actionspiel "E-Swat" auf Verbrecherhatz begeben. Allerdings lehnt sich die Master-System-Fassung eher an den Originalautomaten an als die 16-Bit-Version.

Ihr steuert ein Polizistensprite durch ein gutes halbes Dutzend verbrecherhaltiger Level. Vor dem Start könnt Ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen, danach wird ein besonders fieser Oberschurke als Endgegner vorgestellt. Erst wenn Ihr diesen Miesling erledigt, geht es in der nächsten Stufe weiter. In den ersten beiden Levels seid Ihr noch als "normaler" Cop unterwegs — nur mit einer mageren 45er dürft Ihr auf feindliche Sprites ballern. Später gibt es dann die E-Swat-Ausrüstung mit dikker Panzerung und mächtigeren Waffen. Angegriffen wird Euer wehrhafter Gesetzeshüter von Messerstechern, schießwütigen Pistoleros und in späteren Spielstufen sogar von dem einen oder anderen bewaffneten Roboter. Unterwegs findet Ihr kleine Symbole, die für mehr Munition sorgen oder verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischen. Zusätzlich findet Ihr spezielle Extrawaffen, mit denen Ihr den Schurken besser einheizen dürft.

Sind alle Bildschirmleben dahin, könnt Ihr mittels Continue-Option in dem Level weiterspielen, den Ihr zuletzt erreicht hattet. *mh*



Zwar hat sich die Master-System-Version [illegible] das Automatenvorbild als die Mega-Drive-Fassung und die Sprites flackern nicht so arg wie z.B. bei "Gain Ground", aber der rechte Spielspaß kommt bei "E-Swat" nicht auf. Das liegt vor allem an der etwas trägen Steuerung und dem streckenweise ziemlich unfairen Schwierigkeitsgrad. Schon der erste Endgegner ist eine harte Nuß, so daß Action-Einsteiger hier wohl [illegible] gefrustet das Handtuch werfen. Auch die farblose und schludrig gezeichnete Grafik liegt unter dem Sega-8-Bit-Standard. Hier hätte man mit etwas Mühe sicher mehr herausholen können.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		39 %
Grafik: 59 %	Sound: 36 %	Schwierigkeit: schwer

BUMMELKICKER IM ABSEITS

World Cup Italia

Aller guten Dinge sind (hoffentlich) drei: Mit "World Cup Italia 90" veröffentlicht Sega bereits die dritte Fußballsimulation für das Master System. Wie der Name schon dunkel ahnen läßt, handelt es sich hier um eine verspätete Umsetzung des Computerspiels, das im Sommer zur Weltmeisterschaft erschien. Bevor die Sprites über den grünen Rasen rasen, dürft Ihr Euch erst für eine Nationalmannschaft Eurer Wahl entscheiden, mit der Ihr das Turnier bestreiten werdet. Anfänger wählen am besten ein starkes Team, doch wer sich die Sache ein bißchen schwerer machen will, pickt einen Außenseiter heraus. Ihr könnt auch ein Trainingsmatch bestreiten oder eine Runde Elfmeterschießen üben, bevor Ihr Euch in das Turnier wagt.

Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und von oben nach unten gescrollt. Recht eng geht's auf dem Feld zu, die Spielersprites knuddeln eingepfercht übers Pixelgras. Hat der Gegner den Ball, könnt Ihr mit den beiden Feuerknöpfen den Spieler wechseln, den Ihr gerade steuert, und herzhaft in den Gegner grätschen. Klappt so eine Attacke, erobert Euer Team den Ball.

Im Angriffsmodus paßt oder schießt Ihr den Ball durch entsprechenden Knopfdruck. Steht ein Match ab dem Achtelfinale unentschieden, entscheidet das Elfmeterschießen über den Sieger. *hl*

Hilfe

Heiliger Maradona, was soll denn solch ein Murks? Ein halbes Jahr nach der Weltmeisterschaft kommt Sega mit diesem Nachzügler angebummelt, der sich wirrer spielt als eine Flohzirkussimulation. Der konfuse Spielablauf und die mehr als müde Grafik sind deshalb absolut unverzeihlich, weil die beiden anderen (und älteren) Fußball-Cartridges fürs Master System in jeder Hinsicht besser sind. An World Cup Italia 90 hat sich anscheinend ein Team wenig begabter Nachwuchsprogrammierer ausgetobt. Wer einen gepflegt-intelligenten Joypad-Kick erwartet, wird von diesem Magermodul bitter enttäuscht werden.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		23 %
Grafik: 27 %	Sound: 38 %	Schwierigkeit: einstellbar

ÄRGER IM PARADIES

Rainbow Islands

Gut!

Bei der Umsetzung d... Arcade-Hits "Rainbr... hat sich Taito nicht gerade mit Ruh... bekleckert. Im Vergleich zur hervorr... genden Amiga-Adaptic... fällt die Mega-Drive-Version el... is ab. Enttäu... schend ist die Grafik, die die Farbpalette des Mega Drives kaum aus... Auch ... ch macht das Modu... nicht den allerfr... schesten Eindruck ... ker kaum auffällt ... se bee... lussen die Sc... den Spielverlau... nicht großartig. Rainb... slands ist nach ... vor ein herau... ...icklichkeits... tal die Gegnerformationen nic... gan... ... gelt sind wie beim Original ... man auf den ... wo dann recht merk... ner auftauchen. So ... ren daß ... Endgegner ...



Nicht vom harmlosen Äußeren täuschen lassen (Mega Drive)



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		84%
Grafik: 62%	Sound: 57%	Schwierigkeit: mittel

SCHWEINEBACKE

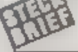
Fatman

Na ja

Die seltsamsten Kampfsportle... hat "Fatman", der Boß einer fu... turistischen Gladiatorenshow, um sich ... B. den 400-Kilo-Koloß ... nuklearen Kata... Spieler selbst tritt ... springt, spuckt Feu... gewonnenem G... und kämpf... Hillsm... Bienens... n feilgeboten ... tanten spa... weh ... Bewegung zu bleiben ist ... Die Bewegungsabläufe sind holprig ... wahl der Schläge stark ... t em Up" von vorneherein. Auch ... iche Extras helfen Fatman ... te Beine. "Budokan" ist de...



Mutanten prügeln sich grün und blau (Mega-Drive)



Genre: Sport
Hersteller: Sanritsu, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		28%
Grafik: 44%	Sound: 25%	Schwierigkeit: schwer



Wenn er nicht gestorben ist, ruckt er noch morgen (Master System)



Bunt, aber banal: von Abwechslung keine Spur (Master System)

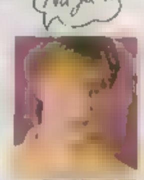
RETTE SICH WER KANN

Cyber Shinobi

Sega ist auf dem besten Weg, nach Alex Kidd und Wonderboy einen dritten Serienhelden zu etablieren. Nach Shinobi (Automatenumsetzung) und Super Shinobi (nur fürs Mega Drive erhältlich) erscheint in Kürze Cyber Shinobi für das Master System.

Ein gut verhüllter Ninja (das Vermummungsverbot interessiert ihn anscheinend nicht) springt und kämpft sich seinen Weg gegen allerlei Gesindel frei. Zu Beginn hat er noch ein kurzes und recht schmächtiges Schwert, das bei den Feinden allenfalls für einen [illegible] ein paar zufällige Stiche sorgt. Die logische Konsequenz: Am Wegrand liegen gut sichtbar Kisten, die nach einem zarten Fußtritt ihren Inhalt preisgeben. Wer sich öfters mit diesen Power-Ups eindeckt, der baut sich im Lauf der Zeit einen ordentlichen Säbel zusammen. Außerdem findet man weitere Extras, die gegen bestimmte Feinde sehr nützlich sind. Wurfgeschosse, mit denen man weit entfernte Fieslinge bequem erledigt, und Bomben, die im Bogen geworfen werden, sind in geringen Stückzahlen verfügbar.

Damit Ihr Euch auch keiner Auseinandersetzung mit dem Feind entzieht, darf man eine Szene erst verlassen, sobald alle Gegner beseitigt wurden. Währenddessen wird fleißig in alle Richtungen gescrollt. Die gesamte Ninja-Hatz erstreckt sich über etliche Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. *mg*



Langsam werde ich [illegible] Sega-Programme [illegible] Spiel für das Master System [illegible] ist nur ein schäbiger Abklatsch. Technisch grausam [illegible] auf dem Bildschirm ruckt [illegible] erbarmungswürdig [illegible] schlicht und spielerisch [illegible]. Nur mit viel gutem Willen kämpft man sich Bild für Bild voran. [illegible] denken, wie man [illegible] voran kommt, doch mein Geduldsfaden riß schon nach wenigen Minuten. Das hat Shinobi nicht verdient.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 26%

Grafik: 21% | Sound: 38% | Schwierigkeit: mittel

BOOT IN NOT

Sea Fighter

Nachdem der Weltraum schon so oft als Szenario für zünftige Ballerspiele hergenommen wurde, ist Sega diesmal auf Tauchstation gegangen. Statt eines Raumschiffes ballert nun ein U-Boot, statt fantasievollen Aliens greifen tuckernde Schiffe an. Am altbewährten Horizontal-Scrolling (mit eingeschränkter Ausweichmöglichkeit nach oben und unten) hat man allerdings festgehalten.

Euer schickes U-Boot kann von Haus aus eine Rakete nach vorne abfeuern. Außerdem verläßt auf Knopfdruck ein weiteres Geschoß den schwimmenden Metallsarg und fliegt zunächst nach schräg oben, ehe es bogenförmig nach unten abfällt. Diese Waffe ist recht praktisch, da Ihr sowohl von oben (böse Schiffe werfen Bomben ab), als auch von unten (hinterhältige Luftbasen steigen unaufhaltsam nach oben) attackiert werdet. Bestimmte Feinde setzen Kapseln ab, die für eine höhere Schußfrequenz und mehr Wendigkeit stehen. Nach einer gewissen Zeit trefft Ihr auf eine respektable Unterwasserstation, die Ihr meist an verschiedenen Punkten öfters treffen müßt, ehe sie krachend in Explosionswolken gehüllt zusammenbricht. Zu lange darf man sich über diesen Erfolg allerdings nicht freuen, denn der nächste Level kommt bestimmt.

Wenn Euer letztes U-Boot auf dem Meeresgrund liegt, dürft Ihr dank Continue-Modus weiterblubbern. *mg*



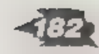
Krankenstation an Bord [illegible] Sega-Programme [illegible] (das Scrolling ruckt) [illegible] spielerisch [illegible] Katastrophe fabriziert. Schon vor gut acht Jahren auf dem VC 20 gab es nur wenige Titel, die ähnlich langweilig waren: unten eine Luftbasis, rechts ein U-Boot, oben ein Schiff, links eine Rakete [illegible] vor Aufregung gleich das Joypad aus der Hand. Extrawaffen gibt's ebenfalls so gut wie keine. Einziger Lichtblick ist die schicke Grafik.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 46%

Grafik: 50% | Sound: 52% | Schwierigkeit: leicht



3D OHNE GUTE FEE

Burning Force



In bester Space-Harrier-Manier [illegible] man sich durch sechs [illegible]dimensionale Level. Diese sind [illegible] in vier Abschnitte unterteilt. In den ersten beiden Szenen darf man [illegible] Erst nach einer kurzen [illegible] von dem dritten Abschnitt [illegible] nach oben [illegible] ausgesehen werden. Das [illegible] höher [illegible] mehreren Stellen getroffen werden [illegible] Danach [illegible] same Bonusrunde, ehe der nächste Level im gleichen Strickmuster mit neuer Grafik wartet. [illegible] Burning Force [illegible] auch spielerisch überzeugen. Die 3D-Grafik [illegible] mehrerer [illegible] Afterburner auf



Schön gezeichnet, aber nur mittelmäßig animiert

de PC-Engine [illegible]

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		51 %
Grafik: 59 %	Sound: 51 %	Schwierigkeit: mittel

VOLLGESCHLEIMT

Slime World

Gut!

Zu einem Action-Adventure der [illegible]



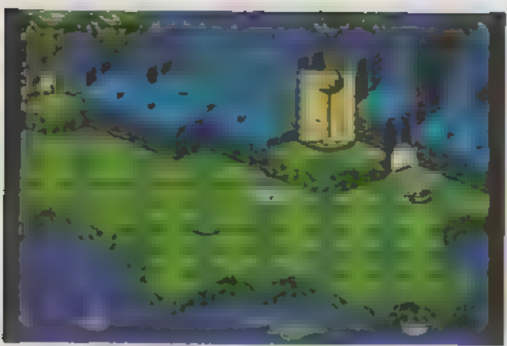
Ohne Karte ist man in den Höhlensystemen verloren (Lynx)

[illegible] Lynx-Spielen. Die Grafik ist richtig [illegible] Action [illegible] aufwärts bis [illegible] Slime World [illegible] Action-Spiel. Doch auch [illegible] bekommt man [illegible] und Abwechslung [illegible] Paßwortsystem geboten. mg

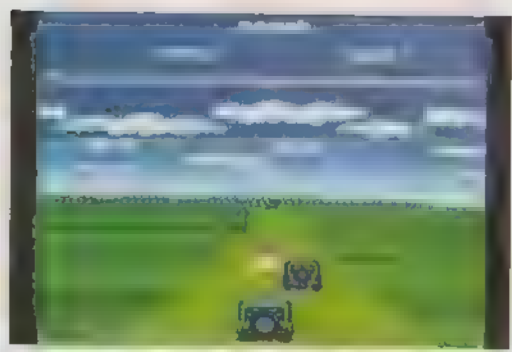
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Epyx Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		71 %
Grafik: 77 %	Sound: 63 %	Schwierigkeit: mittel



Die gefräßige Schlange Rattle auf der Suche nach Nahrung (NES)



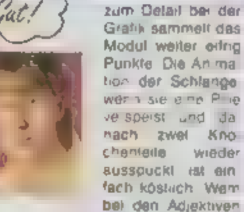
Das Autorennen ist eine der drei Disziplinen (NES)

FESTSCHMAUS

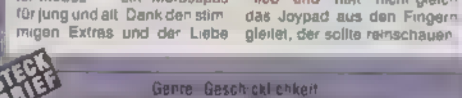
Rattle N Roll

Das englische Programmierteam Rare, von dem bereits R.C. Pro-Am und Wizards & Warriors stammen, haben ihr neuestes Werk fertig. Diesmal zäumen sie das Spielepferd von der heiteren Seite auf. Die beiden Schlangen Rattle und Roll kurven durch elf Levels und müssen sich von allerlei bunten Pillen ernähren. Das Spielfeld wird bei Snake Rattle N Roll von schräg oben gezeigt und scrollt gelegentlich in alle Richtungen.

Zu Beginn besteht Eure Schlange nur aus dem Kopf. Mit jeder Pille, die man verspeist, wächst die Schlange ein kleines Stück. [illegible] eine bestimmte Länge erreicht [illegible] der Level [illegible] um an die wertvollen Pillen zu kommen, muß man unter Kanaldeckeln nachschauen oder sich vor pillenspendenden Automaten postieren. [illegible] herum [illegible] sehen [illegible] per Knopfdruck die Zunge der Schlange heraus schnellen. Berührt sie einen Feind, verkrümelt sich dieser [illegible] oder Hindernisse [illegible] werden. [illegible] erscheinen auch Extras, die für eine längere Zunge, mehr Bewegungsfreiheit [illegible] oder eine Extra-Schlange sorgen. [illegible] Auf Wunsch [illegible] Schlangen [illegible] Spieler gleichzeitig antreten. *mg*



Auf Rare kann man sich verlassen. Snake Rattle N Roll ist zwar kein Ausnahmemodul wie R.C. Pro-Am, aber ein extrem putziges und originelles Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie. Besonders amüsant der Zwei-Spieler-Modus — ein Mordsspaß für jung und alt. Dank den stimmigen Extras und der Liebe zum Detail bei der Grafik sammelt das Modul weiter eifrig Punkte. Die Animation der Schlange, wenn sie eine Pille verspeist und danach zwei Knochenteile wieder ausspuckt, ist einfach köstlich. Wem bei den Adjektiven „lieb" und „nett" nicht gleich das Joypad aus den Fingern gleitet, der sollte reinschauen.



STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

NES **73 %**

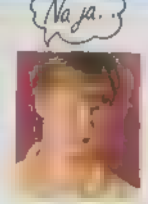
Grafik: 71 % | Sound: 71 % | Schwierigkeit: mittel

DREIK(R)AMPF

The Adventures of Bayou Billy

Wenn's nach Konami geht, dann ist ein neuer Superstar à la "Indiana Jones" geboren. In Personalunion mit dem Titelhelden Bayou Billy müßt Ihr ein Abenteuer meistern, das aus drei gänzlich verschiedenen Etappen besteht. Zunächst sind in "The Adventures of Bayou Billy" Eure Ausweich- und Hauzu-Fähigkeiten gefragt. Mit Messer, Pistole oder Peitsche (so ein Zufall) bewaffnet weicht Ihr hungrigen Krokodilen aus und kloppt Euch mit schlagkräftigen Gegnern. Das Urwaldszenario scrollt dabei gemütlich horizontal vorbei. Danach wird im besten "Operation Wolf"-Stil auf Hubschrauber und andere Vehikel geballert. Wer will, der darf sogar seinen Zapper dazu verwenden, mit dem Joypad geht's allerdings auch. Schließlich schnappt sich Bayou Billy einen Wagen und zettelt eine rasante Verfolgungsjagd an.

In insgesamt neun Spielstufen wechseln sich diese drei Abenteuerdisziplinen regelmäßig ab. Damit man nicht unvorbereitet ins Gefecht zieht, darf jede Etappe vorher geübt werden, ehe der Ernst des Lebens beginnt. Außerdem könnt Ihr bis zu fünfmal den Continue-Modus in Anspruch nehmen. *mg*



Der Actionmix aus drei verschiedenen Spieletypen ist so ziemlich in die Hose gegangen. Der Schmalspur-Indy kann in keiner Etappe seines Abenteuers überzeugen: Dreimal Durchschnitt bleibt halt Durchschnitt. Im Vergleich zu den anderen prima Konami-Neuheiten (man erinnere sich an das fantastische "Probotector") fällt Bayou Billy deutlich ab. Grafik und Musik passen sich dem Niveau des Spieles an und pendeln sich auf "gerade-noch-Mittelmaß" ein. Hoffentlich leisten sich die Konami-Programmierer, die bis jetzt ein Garant für überwiegend gute Programme waren, keinen weiteren Ausrutscher.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 120 Mark

NES **42 %**

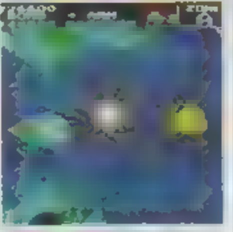
Grafik: 53 % | Sound: 41 % | Schwierigkeit: mittel

EIN FALL FÜR ZWEI

Super Darius



B ... Ballen ... Fliegen mit ... Das Modul auf ... ROM-Version ... aus. Speicherplatz ... Das



6 MB t statt 650 MByte: Super Darius hat's überstanden

... Engine.

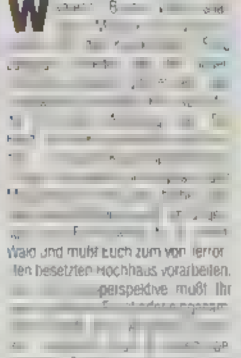
STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

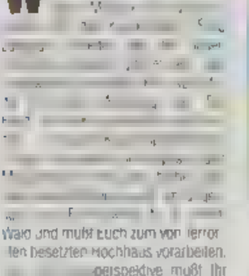
PC-ENGINE		80%
Grafik: 77%	Sound: 68%	Schwierigkeit: mittel

HIT HARDER

Die Hard

W ... Wald und müßt Euch zum von Terroristen besetzten Hochhaus vorarbeiten. ... perspektive müßt Ihr ...







Willis geht baden (PC-Engine)

deren Munition aber beschränkt ist.

Spielerisch und grafisch ist "Die Hard" eine recht durchschnittliche ... nächsten Level. mb



STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Nihan Bussan, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		52%
Grafik: 51%	Sound: 48%	Schwierigkeit: mittel



Dicke Reifen, nichts dahinter. Bigfoot auf Tour (NES)



Richter kommt, die Lebensenergie geht (Nintendo)

GIB GUMMI

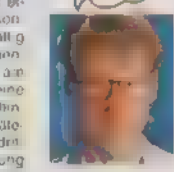
Bigfoot

Ein "Bigfoot" ist nicht etwa jemand mit Schuhgröße 49, sondern ein in den USA besonders beliebtes Rennvehikel.

Man stelle sich einen ganz normalen Transporter mit riesigen Treckerreifen vor, angetrieben von einem Motor mit mehreren hundert Pferdestärken. Diese Ungetüme rasen über Rennstrecken, die mit Hügeln, Schlammlöchern und diversen anderen Hindernissen gespickt sind. Sie walzen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. In Bigfoot nehmen wir als Fahrer an diesen Rennen teil, wobei wir entweder gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten können. Aus der Vogelperspektive steuern wir unser Gefährt über die Hindernisstrecke. Unterwegs sammeln wir Gegenstände auf, die unsere Panzerung verbessern, für mehr Sprungkraft sorgen oder automatisch alle Motorschäden reparieren. Der Sieger erhält eine Geldprämie, mit der er größere Reifen, mehr PS oder bessere Stoßdämpfer kaufen kann. Neben den normalen Rennen warten noch verschiedene Sonderprüfungen auf Euch. Unser Bigfoot muß gewaltige Gewichte ziehen, steile Berge erklimmen und möglichst viele Autowracks plattwalzen. Ausgiebiges Steuerkreuzrütteln ist angesagt, damit das Maschinchen auf Touren kommt. Bei diesen Sonderprüfungen ist der Bildschirm zweigeteilt und zeigt den Gegenspieler und das eigene Gefährt von der Seite. *vw*

Naja

Der gute Bigfoot strapaziert nicht etwa die Füße, sondern geht gewaltig auf die Daumen. Das Rütteln am Steuerkreuz ist eine ganz schöne Schinderei, und spätestens nach der dritten Sonderprüfung braucht die Hornhaut eine Erholungspause. Zum Glück sind die normalen Rennen weniger strapaziös. Hier hat man auf eine konventionelle Links-rechts-Steuerung zurückgegriffen. Die vielen Extras, die man auf den Strecken einsammeln kann, bringen ein taktisches Element ins Spiel. Bigfoot ist ganz witzig, aber die Steuerung [illegible]



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim Zirka-Preis: 100 Mark

NES	48 %
Grafik: 61 %	Sound: 54 %
Schwierigkeit: mittel	

MUSKELMURKS

Total Recall

Härteste Action bot der letzte Schwarzenegger-Film Total Recall. Ausgefeilte Computerspiele sind die Domäne des amerikanischen Programmierteams Interplay. Kombiniert ergibt das das neueste Acclaim-Modul fürs Entertainment System, in dem der Spieler die Abenteuer des von finsteren Mächten gehetzten Muskelprotzes Douglas Quaid recht genau nachspielen darf. In der ersten Hälfte des Spieles gilt es, das Schwarzenegger-Sprite prügelnd durch die futuristische Großstadt (scrollt von links nach rechts) heim ins eigene Appartment zu führen. In beinahe jeder Mülltonne lauert ein Pistolero, bärtige Wichte versuchen den Helden in schäbige Seitengassen zu locken, ganze Schlägersturmtrupps springen reihenweise aus den Fenstern verschiedener Häuser. Hier kann Quaid aber auch Waffen, Extraleben und Energiebehälter sammeln. Zu Hause erwartet den Spieler dann die Angetraute. Statt der obligatorischen Bratpfanne schwingt sie eine schwere Magnum.

Wirklich furchterregend ist das personifizierte Zeitlimit, das unscheinbare Richter-Sprite. Holt dieser (gemeinerweise unverwundbare) Bösewicht den Spieler ein, wird nichts aus dem Trip zum roten Planeten Mars. Dort gibt es neben weiteren Lauf-, Sammel- und Prügelsequenzen für Ballerfreunde auch eine Jagd über die rote Marslandschaft im waffenstarrenden Raumschiff. *wi*

Naja

Warum ist Quaid so dumm, sich von jedem dahergelaufenen Bösewicht vom rechten Weg abbringen und in dunkle Seitengassen locken zu lassen? Vor allem, wenn ihm diese außer einer [illegible] haben? Diese Sequenzen hat [illegible] Spieler hat er den [illegible] ohnehin mit einem Sprung umgeht. [illegible] Teile an wie ein grafisch stark abgespeckte[illegible] Double Dragon. Auch in Sachen Farbe und Spielbarkeit [illegible]

Genre: Action
Hersteller: Acclaim Zirka-Preis: 100 Mark

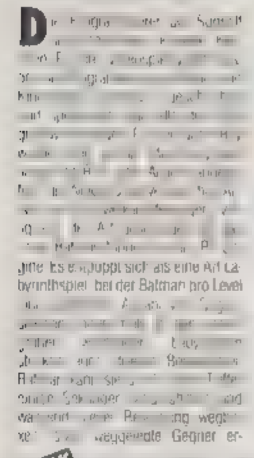
NES	39 %
Grafik: 46 %	Sound: 41 %
Schwierigkeit: mittel	



STRUMPFHOSE IM LABYRINTH

Batman





... gute. Es entpuppt sich als eine Art Labyrinthspiel, bei der Batman pro Level ...



Flattermann auf Abwegen (PC-Engine)

... tung gegen Null.

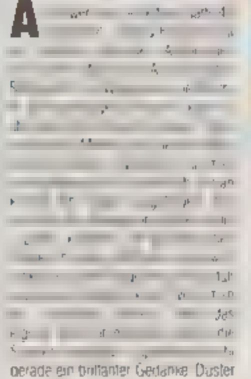
STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		41 %
Grafik: 52 %	Sound: 41 %	Schwierigkeit: mittel

VERGISS ES

Fire & Forget II



... gerade ein brillanter Gedanke. Duster ...



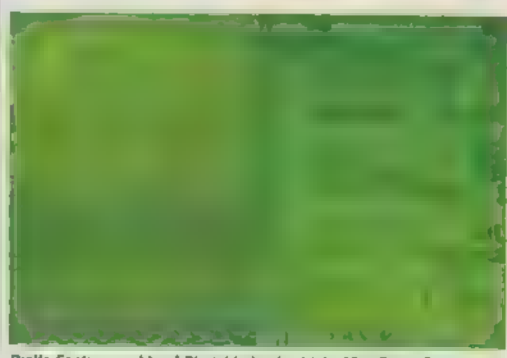
Kleines Auto will nach Hause (Master System)

... dem Master System ...



Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		25 %
Grafik: 42 %	Sound: 34 %	Schwierigkeit: mittel



Pralle Fantasypracht auf Streichholzschachtelgröße (Game Boy)

BATTERIE-BOLIDE

Final Fantasy Legend

Daß der kleine Game Boy nicht nur für fesche Actionspiele oder haarige Denkspiele gut ist, beweist das erste englischsprachige Rollenspiel "The Final Fantasy Legend". In einem fernen Märchenland steht ein eigenartiger riesiger Turm, der angeblich direkt ins Paradies führen soll. Mit einer vierköpfigen Spielfigurengruppe dürft Ihr Euch daran machen, dieses Geheimnis zu lösen. Um Eure Wunschtruppe zusammenzubasteln, stehen Euch drei verschiedene Rassen zur Verfügung. Zum einen gibt's ganz normale Menschen, die besonders gut draufhauen und viele Gegenstände schleppen können. Außerdem gibt es die Mutanten, die im Laufe ihrer Karriere magische Fähigkeiten entwickeln. Zusätzlich dürft Ihr aus unterschiedlichen Monstern Kompagnons wählen.

Neben dem fast 20 Stockwerke hohen Turm, gibt es noch vier große Kontinente und ein gutes Dutzend Dungeons, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In jedem der einzelnen Länder wartet eine spezielle Aufgabe und ein böser Herrscher auf Euch. Habt Ihr den Auftrag (z.B. Befreien einer Prinzessin, oder das Ausschalten einer finsteren Piratenbande) und den Finsterling erledigt, bekommt Ihr einen Schlüssel, mit dem man weiter den Turm emporklettern kann. Insgesamt kann dank der im Modul eingebauten Batterie ein Spielstand gespeichert werden. *mh*

Super!

Auf so was habe ich lange gewartet — ein Rollenspiel zum Mitnehmen. Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles in dieses winzige Modul gequetscht haben. "Final Fantasy Legend" fährt mit Features auf, die man normalerweise nur von "ausgewachsenen" Rollenspielen auf großen Computern kennt. Allein die rund 170 verschiedenen und grafisch animierten Monster stehen in ihrer Qualität beispielsweise einem Bard's Tale kaum nach. Das schnuckelige Kampfsystem wartet zwar nicht mit der taktischen Raffinesse eines AD&D-Spiels auf, aber das fällt hier glücklicherweise kaum ins Gewicht.

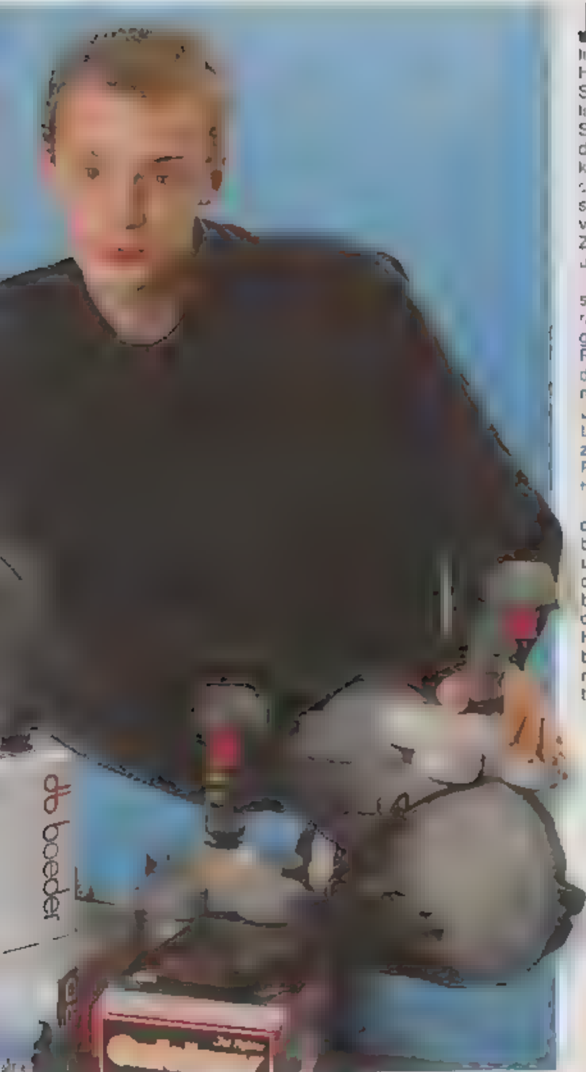
STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Zirka Preis: 60 Mark

GAME BOY		78%
Grafik 73%	Sound 55%	Schwierigkeit mittel



JO
DIE



Jeder Computerspieler hat seinen persönlichen Liebling, sein ganz spezielles Handwerkszeug, auf das er Stein und Bein schwört. Natürlich ist er auch nur mit diesem Spitzenprodukt in der Lage, den höchsten Highscore zu knacken oder den Kampfjet sicher durch alle Gefahren zu steuern. Die Rede ist natürlich vom Joystick, dem wichtigsten Zubehörteil jedes Computer- und Videospielesystems.

Was wären wir nur ohne dieses unermüdliche Steuergerät? Das mühsam mit unzähligen Extrawaffen ausgerüstete Raumschiff würde hilflos durch das All trudeln, jeder noch so heiße Rennwagen die Leitplanken küssen und das Lieblingssprite von Plattform zu Plattform taumeln. Keine Frage also: Ein Joystick muß her, und zwar der beste!

Jetzt wird die Sache allerdings kompliziert, die Angebotsfülle ist in letzter Zeit so unüberschaubar geworden, daß die Suche nach einem brauchbaren Gerät der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleicht. Das Angebot reicht von Steuerknüppeln mit morschen Blattfederschaltern und brüchigen Plastikgelenken bis zu technisch aufgemotzten Edelgeräten mit ermüdungsfreien Mikroschaltern, diversen Stoppuhren und Edelstahlschäften. Es gibt Joysticks, die mit ergonomisch gestalteten Griffstücken aufwarten, bei anderen ist der Steuerknüppel so fitzelig, daß selbst die Patschhändchen des kleinen Bruders keinen Halt finden. Es gibt Joysticks mit zwei, drei, vier oder sechs Feuerknöpfen, mit Feuerknöpfen in der Grundplatte oder im Griffstück. Man sieht, für Verwirrung ist ausreichend gesorgt, will man den für seine Zwecke optimalen Joystick finden.

Was nützt es, wenn sich das Billiggerät (Made in Taiwan) schon nach dem ersten Endgegner in seine Bestandteile auflöst. In der folgenden Marktübersicht haben wir besonders auf zwei Kriterien Wert gelegt: Wie präzise und leichtgängig ist die Steuerung, und wie exakt und ermüdungsfrei lassen sich die Feuerknöpfe bedienen? Die daraus resultierende Gesamtwertung wird Euch sicher bei dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Kauf Eures Joysticks helfen. *wi/vw*

Wer sich im Joystick-Angebot zurechtfinden will, braucht detektivisches Gespür oder unsere Marktübersicht, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

YSTICKS
QUAL DER WAHL



SG/NI-5

Die [illegible] Fighter-Versionen für Mega Drive (SG Fighter) und NES [illegible] gleichen ihrem [illegible] bis [illegible] den Sa[illegible]gr[illegible] [illegible]ten. Der SG [illegible] winzige [illegible]beichen für Zeitlupe. Da [illegible] Start und die dritte Feuertaste [illegible] Pad und Powerstick verwöhnte Spieler sich damit abspeisen lassen, ist fraglich. Ähnliches gilt für den N[illegible]. Beide Sticks sind (trotz LED-[illegible]) keine Alternative zu den entsprechenden Original-Pads. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Na ja

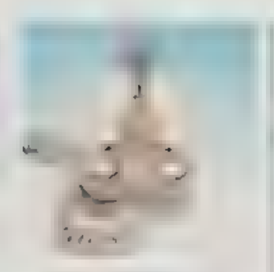


Quick Shot 113

Einer der besten PC-[illegible] auf dem Markt. [illegible] *vw*

empfohlen *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 40 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Pro

Auf den [illegible] Competition Pro [illegible] [illegible] auf Winzlänge zusammen. *vw*

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 50 Mark
Steuerung: sehr gut
Feuertasten: gut
POWER-WERTUNG:
gut



Infrared

[illegible] auch seinen Preis. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Turbo

Der unscheinbare Turbo von Quickjoy sieht [illegible] mit seiner [illegible] [illegible] die Feuerknöpfe [illegible] gut integriert sind, kann man ohne Ermüdungserscheinungen [illegible]. Die Steuerung [illegible] etwas genauer [illegible] können [illegible] Durchschnittsspieler aber vollkommen. Ein billiger Joystick ohne viel Schnickschnack, der trotzdem sein Geld wert ist. Fazit: für Anspruchslose. *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so



Megaboard

Das [illegible] Megaboard [illegible] *vw*

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Zoomer

[illegible] *vw*

Hersteller: Beeshu
Zirka-Preis: 170 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Warp I

[illegible] auf das man verzichten kann. *vw*

Hersteller: Electronic Research
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Na ja
POWER-WERTUNG:
Na ja



Top Star

Um das klobige Chassis einigermaßen sicher im Griff zu haben, braucht man schon riesige Hände, die Saugnäpfe sind dazu allein nicht in der Lage. Die Steuerung extrem schwammig, die Feuerknöpfe schwergängig. Der Top Star macht auf Dauer wenig Spaß. Schade, ist er doch ansonsten ein grundsolides Gerät und zeigt auch bei ruppigster Behandlung keine Abnutzungserscheinungen. Leider nicht empfehlenswert. Nur für Rauhbeine ohne Ansprüche. vw

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Naja
POWER-WERTUNG:
Naja



Supercharger

Eines der wenigen Geräte, das man auch problemlos in der Hand halten kann, ohne sich die Finger zu brechen. Leider sucht man hier die Feuerknöpfe im Chassis vergebens und muß sich mit Knöpfen im Griff begnügen, die etwas unhandlich sind. Außerdem läßt die Verarbeitung zu wünschen übrig. Nach etwas härterem Testeinsatz war schon ein beängstigendes Knirschen zu vernehmen. Nichts für heiße Gefechte im Weltraum. vw

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 25 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Geht so



Quick Shot PC

Der analoge Joystick der Firma Boeder ist ein standhafter Bursche. Seine Saugnäpfe sorgen auch in der Hitze des Gefechts für bombensicheren Halt. Der ergonomische Griff ermöglicht ermüdungsfreies "Arbeiten". Leider sind die beiden im Griff integrierten Feuerknöpfe etwas unglücklich angeordnet und konnten auf Dauer nicht überzeugen. Die Steuerung ist erfreulich exakt. Trotzdem ein brauchbares Gerät für einen MS-DOS Rechner. vw

Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 80 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Competition Star

Optisch und technisch leicht verändert, geht einer der zuverlässigsten Joysticks aller Zeiten ins neue Jahrzehnt. Alle Funktionen werden von Mikroschaltern präzise ausgeführt, das bisher schmählich vernachlässigte Dauerfeuer findet sich beim Star in Form von zwei zusätzlichen Feuertasten. Ein extralanges Kabel rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. Den Star gibt es für alle gängigen Konsolen und Computertypen. w

Hersteller: Dynamic
Zirka-Preis: 40 — 80 Mark
Feuerknöpfe: sehr gut
Steuerung: sehr gut
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Jet Fighter

Quickjoys Pilotenstick mit vier Sockeln und Saugnäpfen stellt man zum sicheren Spielen am besten auf den Tisch. In der Hand liegt er nicht besonders gut, die Anordnung der beiden Feuerknöpfe (an der Basis gibt's keine) läßt längeres, schnelles Feuern außerdem kaum zu. Wer Krämpfe in Daumen oder Zeigefinger vermeiden möchte, sollte aufs eingebaute Dauerfeuer zurück oder gleich zu einem anderen Joystick greifen. w

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Na ja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Na ja



Multi Function

Direkt aus der Spielhalle scheint dieses robuste Joyboard zu kommen. Der klassische Kugel-Stick bewegt sich angenehm weich, ist jedoch ausgedehnten Schlachten nicht unbedingt gewachsen. Die Feuerknöpfe sind recht schwergängig, zudem sitzen beide auf der linken Seite, so daß der Tester Schwierigkeiten hatte, sein wildes Geballere längere Zeit aufrechtzuerhalten. Mit dem stufenlos einstellbaren Dauerfeuer löst sich das Problem jedoch von selbst. w

Hersteller: Micro Händler
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Naja
Steuerung: Geht so
POWER-WERTUNG:
Geht so



Mega Control Pad

Das schönste Pad, das es momentan für eine Konsole zu kaufen gibt, liegt serienmäßig jedem Mega Drive bei. Mit dem Steuerkreuz lenkt man das eigene Raumschiff selbst durch Alptraum-Module wie "Hellfire" hindurch. Die drei Feuerknöpfe sind klein, aber fein und leichtgängig. Das Pad läßt sich auch an jeden Commodore oder Atari problemlos anschließen, zum Kauf kann nur geraten werden. w

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



PI-PD 001

Welcher PC-Engine-Besitzer weiß schon, daß das treue Joypad auf den Namen PI-PD 001 hört? Das Äußere dieser Steuereinheit ist weit weniger ungewöhnlich: Wie beim NES-Pad liegen zwei leichtgängige Feuertasten auf der linken, ein präzises Steuerkreuz auf der rechten Seite des Pads. Dazwischen findet man die Gummiknöpfe für Select und Run. Das Pad liegt prima in der Hand und erträgt auch brutalste Marathonspielsitzungen ohne Probleme. w

Hersteller: NEC
Zirka-Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Control Pad

Jeder Master System Besitzer dürfte sich schon über das wabbelige Steuerquadrat des Schokoriegel-großen Joypads geärgert haben. Scheinbar aus schlechtem Gewissen legte Sega serienmäßig einen mickrigen, aufschraubbaren Plastik Stick bei, der die Manövrierfähigkeit des eigenen Sprites jedoch um keinen Deut verbessern konnte. Die Feuerknöpfe sind hingegen besser als die des Alternativgeräts Control Stick. wi

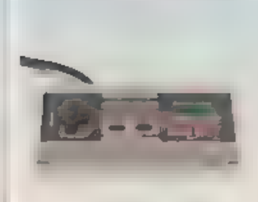
Hersteller: Sega
Zirka Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Na ja
POWER WERTUNG:
Geht So



Control Stick

Wem das Sega Control Pad nicht gefällt, dem mag vielleicht dieser ungewöhnlich geformte Stick/Pad-Hybrid zusagen. Der Control Stick läßt sich gut in der Hand halten, findet aber auch als Mini-Board (ohne Saugfüße) auf jedem Tisch Halt. Die Feuerknöpfe sind eine Spur zu klein geraten und ungünstigerweise beide auf der linken Seite der Basis angebracht. Am Stick selbst gibt's jedoch nichts [illegible] wi

Hersteller: Sega
Zirka Preis: der Konsole beigelegt
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Geht so



NES Pad

Wer sich das Entertainment System von Nintendo zulegt, kommt in den Genuß eines anständigen Joypads. Die beiden Feuerknöpfe sind klein, aber schön leichtgängig, die "Radiergummi" Schalter für Start und Select erreicht man auch während eines Spiels problemlos. Vorbildlich ist das Steuerkreuz, auf das selbst hartnäckigste Spieler in Sachen Präzision und Stabi[illegible] Mark für einen Alternativstick. wi

Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: Liegt dem NES bei
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



Superboard

Super ist an diesem Board eigentlich nur die Anzahl der Feuerknöpfe: Links zwei, rechts zwei und zwei am Stick. Wer da noch danebengreift, ist selber schuld. Leider ist die Steuerung, wie bei vielen Quickjoy-Geräten, nicht besonders präzise, die zahlreichen Knöpfe sind durch die Bank schwergängig und die digitale Stoppuhr vollkommen überflüssig. Ein klappriger Platzschlucker, [illegible] fen sollte. wi

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Geht So
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Geht So



N-Pro

[illegible] board (mit LED-Anzeige statt Digitaluhr) unter dem Namen N-Pro. Die Select-Taste, bei vielen Spielen als zusätzliche Feuer- oder Funktionstaste genutzt, wurde beim N-Pro dummerweise zum Schalter, das schränkt das Gerät im Nutzen von vornherein ein. Da die Nintendo-Konsole standardmäßig ein wirklich gutes Joypad besitzt, dürfte dieses Gerät für "ernsthafte" Nintendo-Spieler kaum interessant sein. wi

Hersteller: Quickjoy
Zirka-Preis: 35 Mark
Feuerknöpfe: Hilfe
Steuerung: Geht So
POWER WERTUNG:
Na ja



Joy Board JB 2

[illegible] und bin doch nur ein kleines" – das JB 2 ist ein bißchen mickrig in Gewicht und Abmessungen. Wer damit zurecht kommt, kauft ein brauchbares Gerät. Die Steuerung ist sehr weich und angenehm und der kleine Stick liegt gut in der Hand. Die Feuerknöpfe sind gut plaziert, aber leider etwas schwergängig. Das JB 2 ist eine preiswerte Alternative zu den vielfach teureren Joyboards. Ihr solltet einmal testspielen. ...

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 30 Mark
Feuerknöpfe: Geht so
Steuerung: Gut
POWER WERTUNG:
Gut



XE-1

[illegible] für die PC [illegible] braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi Player Adapter-Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, bietet es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick", der sich von Vier- auf Acht-Wege Steuerung umschalten läßt. Die Feuertasten selbst sind schön leichtgängig, der Stick macht einen robusten Eindruck. wi

Hersteller: Import
Zirka-Preis: 50 Mark
Feuerknöpfe: Gut
Steuerung: Gut
POWER-WERTUNG:
Gut



Arcade Power Stick

Das schwere Joyboard für Spieler mit vollem Geldbeutel sieht nicht nur fantastisch aus, das edle Gehäuse birgt zudem zuverlässigste Technik. Die drei leichtgängigen Feuertasten können individuell mit Dauerfeuer belegt werden, die Feuergeschwindigkeit läßt sich stufenlos regeln. "Arbeiten" läßt sich mit dem Board stundenlang ... die asymmetrische Basis liegt wie angegossen unter der Hand. Das Nonplusultra zur großflächigen Spielebekämpfung. wi

Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Feuerknöpfe: Sehr gut
Steuerung: Sehr gut
POWER WERTUNG:
Sehr gut



Alle Joysticks auf einen Blick

Arcade Power Stick	Board	3	Select, Run	nein	[illegible]	[illegible]	
Boeder P-8	Stick, analog	2	—	nein	[illegible]	[illegible]	
Competition PC	Stick	2	—	4	[illegible]	[illegible]	
Competition Star	Stick	2	2	8	[illegible]		
Infrared	Stick	1	—	5		[illegible] ST, Amiga	
Jet Fighter	Stick	2	—	8	[illegible]	[illegible] Amiga	
Joy Board JB-2	Board	2	—	6	[illegible]	[illegible] ST, Amiga	LED-Anzeige
[illegible]	Board	4		6	[illegible]	C-64, ST, Amiga	[illegible]
[illegible]	Board	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible] ST, Amiga	[illegible]
NES Pad	Pad	2	Select, Run	nein	[illegible]	NES	
[illegible]	Stick	[illegible]		[illegible]	[illegible]	NES	LED-Anzeige
N-Pro	Board	6	—	10	[illegible]	NES	LED-Anzeige
Quick Shot 113	Stick, analog	2	—	nein	[illegible]	MS-DOS	
PI-PD 001	Pad	2	Select, Run	nein	nein	PC Engine	
Sega Control Pad	Pad	2	—	nein	[illegible]	Sega Master	
Sega Control Stick	Stick	3	—	nein	nein	Sega Master	
Sega Mega Drive Pad	Pad	3	Select, Run	nein	nein	Mega Drive, C-64, ST, Amiga	
SG Fighter	Stick	2	—	6	[illegible]	Sega Master, Mega Drive	LED-Anzeige
Superboard	Board	6	[illegible]	10	einstellbar	C-64, ST, Amiga	digitale Stoppuhr
Supercharger	Stick	2	—	6	[illegible]	[illegible] ST, Amiga	
Top Star	Stick	2	—	6	[illegible]	C-64, ST, Amiga	
SV 124 Turbo	Stick	2	—	6	[illegible]	C-64, ST, Amiga	
Warp I	Stick	2	—	nein	[illegible]	[illegible] Amiga	
XE-1	Board	2	—	4	[illegible]	PC Engine	Multiplayer-Adapter
Zoomer	Wheel	2	—	nein	nein	MS-DOS	Throttle-Hebel

Das Handwerkszeug auf einen Blick. In dieser Tabelle findet Ihr alle wichtigen Daten Eurer Wunsch-Joysticks. Achtet besonders auf die Kompatibilität, damit es keine Probleme mit Eurem speziellem Computersystem gibt.

COMPACT DISC

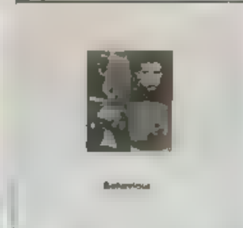


Los Lobos: The Neighborhood

Mit der Neuaufnahme des Oldies "La Bamba" kamen Los Lobos bei uns erstmals zu Singlehit-Ehren. Daß die "Wölfe" aus Mexiko mit eigenem Songmaterial [illegible] glänzen [illegible] liches neues Album. Eine erdige, abwechslungsreiche Mischung aus Rock'n Roll, Rhythm'n Blues und mexikanischen Folklorespritzern sorgt für ein aufregendes Klangerlebnis. Die Kompositionen sind eingängig, aber nicht zu glatt. *hl*

London 828 190-2
45:18 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pet Shop Boys: Behaviour

Die Könige des Synthi-Pops melden sich zurück. Auch auf ihrer vierten CD liefern die Pet Shop Boys gewohnte Qualitätsarbeit ab. Bis auf wenige Ausnahmen [illegible] Ohrwürmer, die sich spätestens beim zweiten Anhören unwiderruflich in den Gehörgängen festgraben (Paradebeispiel "Being boring"). Insgesamt ist die CD etwas ruhiger ausgefallen als ihre Vorgänger. Arrangements und Produktion sind wie [illegible]

Parlophone CDPCSD 113
49:02 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Hall & Oates: Change of Season

Nicht nur die im Titel [illegible] besungenen Jahreszeiten ändern sich, auch die [illegible] unterworfen. [illegible] nist Daryl Hall schüttelt die [illegible] nicht mehr so locker [illegible] in den acht[illegible] neue Nummer klingt nach Leerlauf und Routine. Schlecht ist "Change of Season" keinesfalls, unterm Strich wird routinierte Pop-Unterhaltung geboten. [illegible]

Arista ARCD-8614
56:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Paul Simon: The Rhythm of the Saints

Auf dem [illegible] stand Paul Simon deutlich hörbar im Bann afrikanischer Musik. Für den Neuling "The Rhythm of the Saints" bereiste er Brasilien und arbeitete mit einheimischen Musikern zusammen. Das Resultat ist ein satter südamerikanischer [illegible] Weise mit Paul Simons geschmeidigen Melodienbögen paßt. Eine CD, in die man sich reinhören sollte. [illegible]

Warner Bros. 7599-26098-2
44:36 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

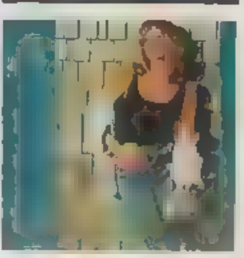


Styx: Edge of the Century

Nach acht stillen Jahren melden sich die Rock-Symphoniker [illegible] neues und rockige [illegible] Burtnik, der fünf Kompositionen beigesteuert hat. An ihre Glanzzeiten reichen die kraftvollen Songs allerdings nicht [illegible] Tempoparaden ausgeglichen. Keine typische Styx-Platte [illegible]

A&M 395 327-2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Carly Simon: Have You Seen Me Lately?

Die große alte Dame der Singer/Songwriter-Gilde besinnt sich wieder auf ihre Talente. Alle Stücke auf der neuen CD sind Eigenkompositionen. Die Songs [illegible] lich, auch wenn die nachsummbaren Ohrwürmer fehlen. Wer sich in einer ruhigen Stunde ein paar Streicheleinheiten für die Seele abholen will, der sollte reinhören. Sanfte und dezente Töne dominieren, laut wird's nie. *mg*

A&M 395 327 2
42:52 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Zwei hinreißend verdorbene Schurken

Lawrence Jamieson (Michael Caine) ist ein Gentleman wie er im Buche steht: Weltgewandt, mit ausgefeilten Manieren und immer in feinstes Tuch gehüllt. Freddy Benson (Steve Martin) bohrt sich schon mal öffentlich in der Nase, trägt Klamotten von der Stange und hat von Manieren keine Ahnung. Beide haben allerdings etwas gemeinsam: beide bringen Frauen um ihr Geld. Kurzum, beide sind ausgebuffte Gauner, auch wenn Jamieson die Damen als Prinz um Hunderttausende erleichtert und Benson sich mit einer warmen Mahlzeit und 20 Dollar zufrieden gibt.

Die beiden Hochstapler kommen sich an der französischen Riviera leider etwas in die Quere. Jamieson sieht dieses Gebiet als seine ureigenste Domäne an und will den unbequemen Störenfried am liebsten loswerden. Trotz der zwischen beiden herrschenden Antipathie nimmt sich Jamieson Benson an und bildet ihn zum Mann von Welt aus. Im Gespann, Jamieson immer noch als Prinz, Benson als dessen vertrottelter Bruder, nehmen sie zusammen weiter die Frauen aus. Jamieson prellt Benson allerdings um seinen Anteil und nun schließen beide eine Wette ab. Wer der nächsten Frau die Summe von 50000 Dollar abknöpft, bleibt, der Verlierer verläßt die Gegend. Opfer der beiden: Janet Colgate (Glenne Headly), frisch gekührte Seifenkönigin Amerikas.

Zwar ist das Hochstaplerszenario nicht mehr das Allerfrischste, aber dank den beiden prominenten Darstellern sieht man wohlwollend darüber hinweg. Wo Michael Caine eher unterkühlt britisch agiert, holt Steve Martin den humoristischen Holzhammer heraus. *mh*

Regie: **Frank Oz**
Produzent: **Bernhard Williams**
Drehbuch: **Dale Launer, Stanley Shapiro, Paul Henning**
Darsteller: **Steve Martin, Michael Caine, Glanne Headly**
Laufzeit: **105 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **RCA Columbia**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

VIDEOFILM



Verraten

Rassismus und Antisemitismus sind nach wie vor ernste Probleme, die auch vor dem liberalen und aufgeschlossenen Amerika nicht halt machen. Der Costa-Gavras Film "Verraten" greift dieses heikle Thema auf und schildert schonungslos, wie vermeintlich harmlose Bürger in dunkle Machenschaften verwickelt sind.

Als ein jüdischer Radiosprecher kaltblütig ermordet wird, läuten beim FBI die Alarmsirenen. Man hat den Farmer Gary Simmons als Boß einer Terror-Gruppe in Verdacht, die schon für mehrere Verbrechen dieser Art in Frage kommt. Die Geheimagentin Cathy Weaver wird auf den Fall angesetzt und arbeitet wenig später auf der Farm von Simmons. Sie lernt den gutaussehenden Naturburschen samt seinen beiden Kindern kennen und wenig später auch (unbeabsichtigt) lieben. Er entpuppt sich anfangs als fürsorglicher Daddy, und so berichtet Cathy ihren Vorgesetzten nur Gutes über den bodenständigen Farmer. Trotzdem bleibt sie am Fall dran. Nach einiger Zeit trauter Zweisamkeit nimmt er Cathy erstmals auf die Jagd mit. Was dann geschieht, kann die entsetzte Cathy kaum glauben. Gary und seine Freunde pirschen sich nicht etwa an Hirsche oder andere Tiere heran, sondern jagen mit Maschinenpistolen einen halbnackten Schwarzen, den sie eigens für diesen Zweck "beschafft" haben. Das perverse "Abendvergnügen" endet schließlich mit dem Tod des Negers. Nach und nach wird Cathy in die finsteren Aktivitäten und Praktiken der Terrorgruppe eingeweiht und lernt die dunkle Seite von Gary kennen.

Verraten ist kein einfacher Film. Auch wenn er keine neuen Ein- oder Ansichten vermittelt und so manches Klischee zungenschnalzend aufgreift, so hebt er sich doch von manch anderem Hollywood-Kitsch wohltuend ab. *mg*

Regie: **Costa-Gavras**
Produzent: **Irwin Winkler**
Drehbuch: **Joe Eszterhas**
Darsteller: **Debra Winger, Tom Berenger**
Laufzeit: **121 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

BUCH



Planet der Waffen

Die angriffslustigen, aber (zum Glück) technisch rückständigen Kreel entdecken das Waffenarsenal einer hochentwickelten Rasse und machen fleißig Rabatz. Die Föderation schickt Captain Picard mit seiner Enterprise, um dort (zusammen mit den Klingonen) nach dem Rechten zu sehen. Der Star Trek-Roman "Planet der Waffen" ist verblüffend witzig und recht süffisant geschrieben. Action wird zwar kaum geboten, dafür gibt's allerlei meist heitere, ab und zu besinnliche zwischenmenschliche Anekdoten. *mg*

ISBN: **3-453-04319-7**
Autor: **Peter David**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Helliconia

Brian W. Aldiss ist mit seiner Helliconia-Trilogie ein alternativer Weltentwurf gelungen, wie er schöner nicht sein kann. Auf über 700 Seiten wird die Geschichte eines Planeten ausgebreitet, der vor langer Zeit von menschlichen Raumfahrern besiedelt wurde und dann in Vergessenheit geriet. Der Weg der Siedler aus der Barbarei in die Zivilisation bildet den Hintergrund dieses Sternen-Epos. *vw*

ISBN: **3-453-03928-9**
Autor: **Brian W. Aldiss**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-Wertung: **empfehlenswert**

BUCH



Pan Aroma

Auf König Alobars Kopf sprießen die ersten grauen Haare. Leider hält sein Stamm nicht viel von weisen und grauhaarigen Herrschern. Ein altes Gesetz besagt, daß des Königs Kopf, sobald sich darauf der erste Grauschleier zeigt, augenblicklich rollen soll (Mit dem Vorschlag solle sich mal heute einer in den Bundestag wagen...). Ausreißen hilft nichts, verstecken hilft nichts, färben hilft nichts und Alobar will noch nicht abtreten. Also schleicht er sich nach seiner geschickt vorgetäuschten Ermordung auf und davon — knappe 700 Jahre lang, denn Alobar hält rein gar nichts vom Sterben.

700 Jahre später findet die geniale Kellnerin Priscilla Stunde einen einsamen Klumpen Zeugs vor ihrer Haustüre, das sie erst nach sorgfältiger Untersuchung als Rote Beete identifiziert. Sie ist gerade dabei, ein Parfum zu erschaffen, das Chanel No. 19 zum lauen Lüftchen degradieren soll. Apropos Lüftchen: Noch ein Protagonist betritt die Bühne. Dem Gott Pan ist im Lauf der Jahrhunderte mangels gläubiger Menschen der Körper abhanden gekommen. Das einzige, was den derangierten Gott noch zusammenhält, ist eine wirklich schlimme Geruchsnote. Ist er vielleicht der Spender der Roten Beete? Oder hat Alobar seinen Finger im Spiel?

"Pan Aroma — Jitterbug Perfume" läuft auf mehreren Handlungsebenen ab: Die Geschichten Alobars, Pans und Priscillas werden geschickt verwoben in ein Netz voller Gerüche, Mythen und Nebenhandlungen. Allzu ernst sollte man den Roman nicht nehmen; er liest sich allerdings gemein gut. Die 450 Seiten fetzt man gemütlich an einem Wochenende durch, danach klappt man das Buch zu und will man am liebsten wieder von vorne anfangen. (Heißer Tip: Von Robbins gibt's noch mehr ...) Manche Stellen sind gepfeffert und nicht gerade jugendfrei; doch wer sich nicht an diesem Stein des Anstoßes wetzt, bekommt pralles Lesevergnügen. *al*

ISBN: **3-499-15671-7**
Autor: **Tom Robbins**
Verlag: **Rowohlt Panther**
Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

Bewegend: die Weltsimulation "Sim Earth" von Maxis

Luftig: Domarks Flugsimulator "Mig-29"

Schleimig: die Aliens in dem Action-Adventure "Wreckers"

POWER PLAY

2

erscheint am

18. Januar 1991

In gut vier Wochen werfen wir u.a. einen Blick auf Domarks brandneue Flugsimulation **Mig-29** und Audiogenics Action-Adventure **Wreckers**. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test von Origins lang ersehnten Rollenspiel **Savage Empire**. Wahrscheinlich findet Ihr zudem einen Test von **Sim Earth** in der nächsten Ausgabe. Volker und Winnie kramen wieder 32 prall gefüllte Tipseiten hervor. Auch die Videospielfreunde dürfen frohlocken. Neben jeder Menge neuer Module für Mega Drive (**Dynamite Duke**) und PC-Engine (**Aero Blasters**), widmen wir uns im besonderen den beiden Handheld-Systemen Game Boy und Lynx mit massig Spieletests. Außerdem sollte das **Super Famicom** mit **Super Mario World** in unserer Redaktion eingetroffen sein.

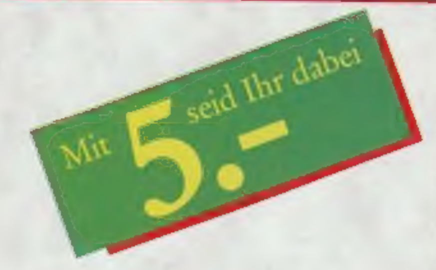
Die Lemminge kommen!

Lemmings

Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,– DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software
Kennwort: Lemmings
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen. Die vollständige Version mit 100 Levels wird voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.





United Software



TRANS-WORLD
...Das Ziel erreichen...
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BONICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.
STARBYTE
BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
C 64 DISK
PC 3½/5¼
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497